N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick NUMÉRO 98 • 38 F

www.joystick.fr

joystick

NUMÉRO 98 NOVEMBRE 1998



Mankind

PLUS JAMAIS SEUL

900 000 000 DE PLANETES EN RESEAU

Heretic 2

FOI EN L'AVENIR

BETA TEST D'UN FUTUR GRAND

3D, RESEAU, PAS SI HARD QUE ÇA

VIDEO...

T 2788 - 98 - 38,00 F

NUMÉRO 98 • NOVEMBRE 1998 • 38 F • BELGIQUE 250 FB • SUISSE 11 FS • CANADA 9,95 $ • PORTUGAL CONT. 1350 ESC. • ANTILLES/GUYANE 45 F • RÉUNION 55 F • MAROC 75 DH



ATTENTION, L'EXCÈS DE VITESSE SERA STRICTEMENT RÉCOMPENSÉ









POLIC
RADAR ZONE
HOLLYWOO
DE LA FRIME, DES FLICS
ET UN MAX
DE FRIC !
MCM
http://www.ubisoft.fr
HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 46 32
(2,23F/MINUTE)
3615 Ubi Soft
Ubi Soft

Sommaire

LES TESTS DU MOIS

LES PREVIEWS DU MOIS

JOYSTICK
est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE** SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant, RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex
Tél. : 01 41 34 85 00. Fax : 01 41 34 87 99.
Gérants : Bruno LESOUEF, Fabrice PLAQUEVENT
Directeur délégué adjoint : Pascal TRAINEAU
Associés : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Bruno Lesouef

RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef : Cyrille Baron
Rédacteurs en chef-adjoints : Jérôme Darnaudet et Ivan Gaudé
Secrétaire de rédaction : Simone Audissou
Correctrice : Vivianne Fitas
Secrétariat : Laurence Geuffroy

MAQUETTE
Directeur artistique : Alain Janglos
Maquettistes : Illiès, Stéphane Noël, Jacobo Urruela, Hervé Drouadène, Christophe Gourdin, Marie Hédon et Catherine Branchut.
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq

COURRIER DES LECTEURS : monsieur pomme de terre
NEWS : Toute l'équipe
PREVIEWS : Iansolo, monsieur pomme de terre, Fishbone, Kika et Bob Arctor
TESTS : Bob Arctor (Fabien Delevol), Fishbone (Stéphane Hébert), Iansolo (Olivier Aubin), monsieur pomme de terre (Laurent Sarfati), Kika (Céline Guise) et Daniel Ichbiah
MATOS : Mathilde Remy, Stéphane Quentin
Correspondant permanent aux États-Unis : Morgan

PUBLICITÉ/PROMOTION
Directrice de publicité : Claudine Lefébvre 01 41 34 87 25
Chargé de clientèle : Antoine Tomas 01 41 34 86 93 antom@club-internet.fr
Assistante de publicité : Cécile-Marie Reye
Directrice de promotion : Emmanuelle de la Chaux
Assistante de promotion : Hélène Chemin
Abonnements : BP 2 - 59718 Lille Cedex 9.
Tél. : 01 44 89 41 15. Tarifs 1 an (11 n°) : France (259 F), étranger (319 F). Tarifs avion sur demande.
Anciens numéros : 01 41 34 87 75
Promévente : 01 41 34 95 87

TÉLÉMATIQUE
3615 Joystick
Centre serveur : HDP
Concepteur : Nudge Interactive
Animation : Frédéric Garcia
Photogravure : CHAMPA – COMPO IMPRIM
Imprimé par : [illegible], membre de [illegible].
Distribution : Transports Presse.
Tous droits de reproduction réservés.
Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70975.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustrateur : Didier Couly

Couverture : Mankind©Vibes/Cryo 1998.
Ce numéro comporte un encart abonnement jeté à l'intérieur du magazine, ainsi qu'un supplément de 32 pages et 1 CD-Rom gratuit jetés en couverture, qui ne peuvent être vendus séparément.
Réalisation du CD-Rom : Bob Bernic, Gano, Lord Casque Noir.

DIFFUSION CONTROLE OJD 1996

JOYSTICK 98 • NOVEMBRE 1998



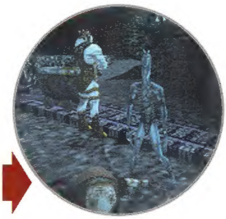
36 Reportages. Notre Wanda reporter est allée enquêter chez Mathématiques Appliquées, des cracks en Intelligence Artificielle. En plus, ils développent des jeux, c'est chouette. Quant à Benji, c'est chez Psygnosis qu'il a appris à parler norvégien. Désormais, il sait dire « dragon ».



54 Tests. Le flot ininterrompu de jeux de voitures ne s'est pas tari. Une grosse pointure avec le test de Monaco Grand Prix. Pour ceux qui veulent se sustenter : F22 Total Air War. Et les amateurs d'aventure ne seront pas en reste avec Grim Fandango.



116 Matos. Ça fait longtemps qu'on vous le promettait. Voici le dossier pratique : comment monter un réseau IP. Et toute l'actualité sur le hard et les cartes 3D.



156 Bêta-versions. La saga d'Heretic reprend après un détour par Hexen. C'est sûr, Heretic 2 saura réveiller l'elfe qui dort en vous. Dans l'espace, ça bouge pas mal aussi avec le très attendu Mankind de Vibes.



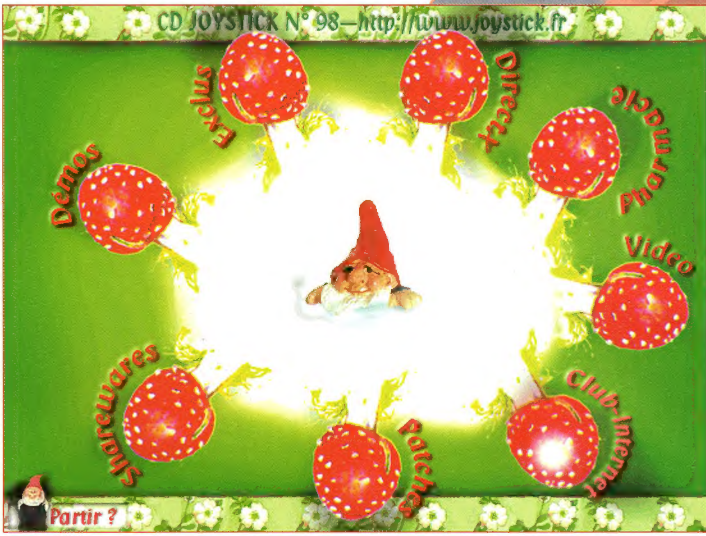
204 Intervious. On ne pouvait pas interviewer les coyotes de Vibes sans résister à l'envie d'interviewer la jeune équipe qui n'en veut de Relic, qui prépare Homeworld, un autre jeu spatial très prometteur. En tout cas, Ivan, lui, il a pas pu.

ET AUSSI...

sommaire

Nous approchons de Noël et nous ne voyons rien venir. Et pour cause : la plupart des titres prévus pour cette fin d'année s'échappent vers l'année prochaine. Heureusement, il y a de bonnes surprises, comme ce Shogo ou ce Viper Racing, conçu sur le moteur de Grand Prix Legends, et que nous vous proposons en exclusivité ce mois-ci. Ces retards ne sont certes pas nouveau, c'est le même cirque tous les ans. Mais rien ne nous rend la vie moins simple. Enfin, ce n'est pas votre problème. Autre bonne nouvelle (surtout pour moi), c'est Kika qui a fait le sommaire CD ce mois-ci. Vous ne mesurez certainement pas la joie qui m'envahit au moment où j'écris ça. Imaginez qu'il faut traduire tous les modes d'emploi, installer toutes les démos, pourrir sa bécane. L'horreur, quoi. Je n'ai donc qu'un mot à dire : merci Kika !

Lord Casque Noir



DÉCOMPRESSER ET LANCER LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD SANS PASSER PAR L'INTERFACE ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser («deziper») ces fichiers, là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par WinZip95, qui se trouve dans le dossier \DATA\SECOURS\ du CD (rubrique Pharmacie de l'interface). L'installation de ce shareware effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse et à en extraire son contenu. Si vous utilisez fréquemment Winzip, il serait sympa de l'enregistrer, c'est pas très cher.

LANCEMENT DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 95/98. Elle nécessite au minimum un Pentium 166 équipé de 16 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium 200, de 32 Mo de Ram, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D.

L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes. Cependant, pour de rares démos DOS, il se peut que vous soyez obligé de quitter l'interface ou de repasser sous DOS pour procéder à leur installation ou à leur lancement. Si tel est le cas, appuyez sur le bouton «Démarrer» de la barre des tâches, puis cliquez sur «Arrêter». Choisissez l'option «Redémarrer sous DOS».

Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

COMMENT QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton «Quitter» du menu principal, en appuyant sur ESC ou sur la combinaison de touches Alt+F4, à n'importe quel moment.

NOTE SUR LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets diffusés dans leur version complète. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si oui, ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 100 F et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !

L'ESSENTIEL DE CE CD

La rubrique PHARMACIE contient les antivirus, un éditeur hexadécimal, un programme de décompression des fichiers ZIP et divers utilitaires importants. Ces programmes se trouvent dans le répertoire \DATA\SECOURS\

Un antivirus pour DOS se trouve dans \DATA\SECOURS\UNZIPPER

- La rubrique SHAREWARE regroupe les sharewares, les programmes lecteurs, les musiques MODS, les demomakers et toutes les nouveautés pour les CARTES 3D !!!
- Pour accéder à ces programmes, placez-vous dans le répertoire DATA et consultez les répertoires : WIN95, DOS, PATCHES et CARTES3D.
- DIRECTX5 : indispensable pour les jeux sous WIN95 (\DATA\DIRECTX5\DX5FRN.EXE)
- La plupart des démos se trouvent dans \DATA\DEMOS\

DIRECTX5.2

Les démos des jeux Windows 95/98 de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD est la version 5.2

cd-rom n°98

LES DÉMOS EXCLUSIVES

SHOGO

Editeur : Microïds
Système : Windows 95/98 et D3D

Shogo est un Doom-like pas comme les autres. Le héros a beaucoup de points communs avec l'Actarus de nos vieux dessins animés. Comme lui, il combat à l'intérieur d'un robot. Ce n'est pas Goldorak, mais ça y ressemble pas mal. Au fil des missions, le robot s'étoffe et devient transformable. Les niveaux sont variés : extérieurs et intérieurs se mélangent en offrant aussi des combats d'homme à homme. La mission que vous allez découvrir vous promène dans une ville où les adversaires mécaniques et humains n'hésiteront pas à vous sauter dessus. Pour la réussir, écoutez la transmission de votre commandant et suivez ses indications. Ensuite, il vous suffira d'exploser les robots adverses et d'écraser sous vos pieds les minuscules humains qui vous fuient.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\shogo du CD et cliquez sur SHOGO.EXE

REMARQUE :

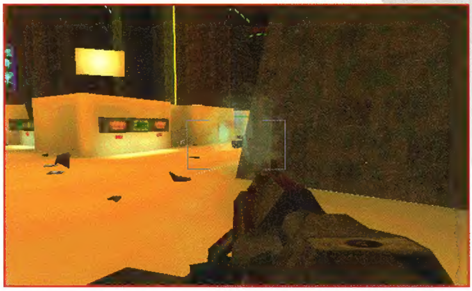
Nécessite l'installation de DirectX6. Carte 3D conseillée

CONFIG MINI :

P166, 32 Mo RAM

MODE D'EMPLOI :

F1	Résumé de la mission
1 - 0	Armes 1-10
Flèche vers le haut	Avancer
Flèche vers le bas	Reculer
Flèches gauche/droite	Directions
C	Ramper
Espace	Sauter
Ctrl	Tirer/Attaquer









LES DÉMOS

VIPER RACING

Editeur : Sierra
Système : Windows 95/98 + D3D

Plusieurs modes accessibles, un choix carrière, Viper Racing aligne une redoutable batterie d'options. Le moteur de Grand Prix Legends est utilisé au maximum de ses performances. La difficulté est amoindrie grâce aux véhicules. Le mode simulation est dur, mais moins que dans GPL. La conduite des voitures actuelles est beaucoup plus confortable que celle de leurs ancêtres. Les vues innovent avec une en plein sur les suspensions. La vision des roues se déformant en temps réel vous donne une idée des capacités du moteur. C'est trop bon ! En cadeau, une touche vous permet de faire des cascades inédites. La carrosserie se déforme, les roues s'envolent vivre leur vie, les pilotent coulent avec leur voiture. Le délire est complet. On adore.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\VIPER et cliquez sur le fichier VIPER.EXE et suivez les instructions qui s'affichent.





REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6. Une carte 3D est conseillée.

CONFIG MINI :

P133, 16 Mo RAM si carte 3D

MODE D'EMPLOI :

F1 à F12	Vue de caméra
Flèche haut	Accélérer
Flèche bas	Reculer
Flèche gauche/droite	Directions
C	Embrayage
Q	Vitesse supérieure
W	Vitesse inférieure
R	Frein
E	Frein à main
H	Klaxon

Les joysticks et volants Force Feedback sont supportés.

ARMY MEN

Editeur : 3DO Company
Système : Windows 95/98

On vous avait déjà servi une démo d'Army Men. Celle-ci est mieux conçue. Elle vous donnera une idée plus exacte de quoi sont capables vos petits soldats en plastique. Un retour en enfance fort sympathique.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\AMDEMO du CD et cliquez sur AMDEMO.EXE

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5

CONFIG MINI :

P133, 16 Mo RAM

MODE D'EMPLOI :

Mouvement du sergent
Au clavier numérique :

8	Avancer
2	Reculer
4/6	Directions
Clic gauche	Tirer



Armes :

F8 ou D	Laisser tomber l'arme sélectionné
1 à 3	Sélection des armes

Véhicules

F4 ou E	Entrer ou sortir d'un véhicule
Z/X	Direction de la tourelle
Shift	Vitesse moyenne

Escadron

F1	Lui ordonner de vous suivre
F2	Le met en mode Attaque, clic gauche pour lui donner une cible
F3	Le met en mode Défense, clic gauche pour lui donner une cible
F9	Attaquer maintenant la position où ils sont
F10	Défendre la position tenue
Entrée	Revenir au sergent
F5	Attaque aérienne demandée, clic gauche pour indiquer la position
F6	Largage de troupe, clic gauche pour indiquer la position
F7	Reconnaissance aérienne
F12	Carte
Esc	Options et pause

F-16

Editeur : Novalogic
Système : Windows 95/98 +3Dfx

Le dogfight par excellence. F-16 vous offre des combats réseau épuisant.
Une mission est accessible en mode solo. Mais vous pouvez jouer sur le Net gratuitement, sur Novaworld, le serveur de Novalgic. À consommer sans modération.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\F16 du CD et cliquez sur SETUP.EXE

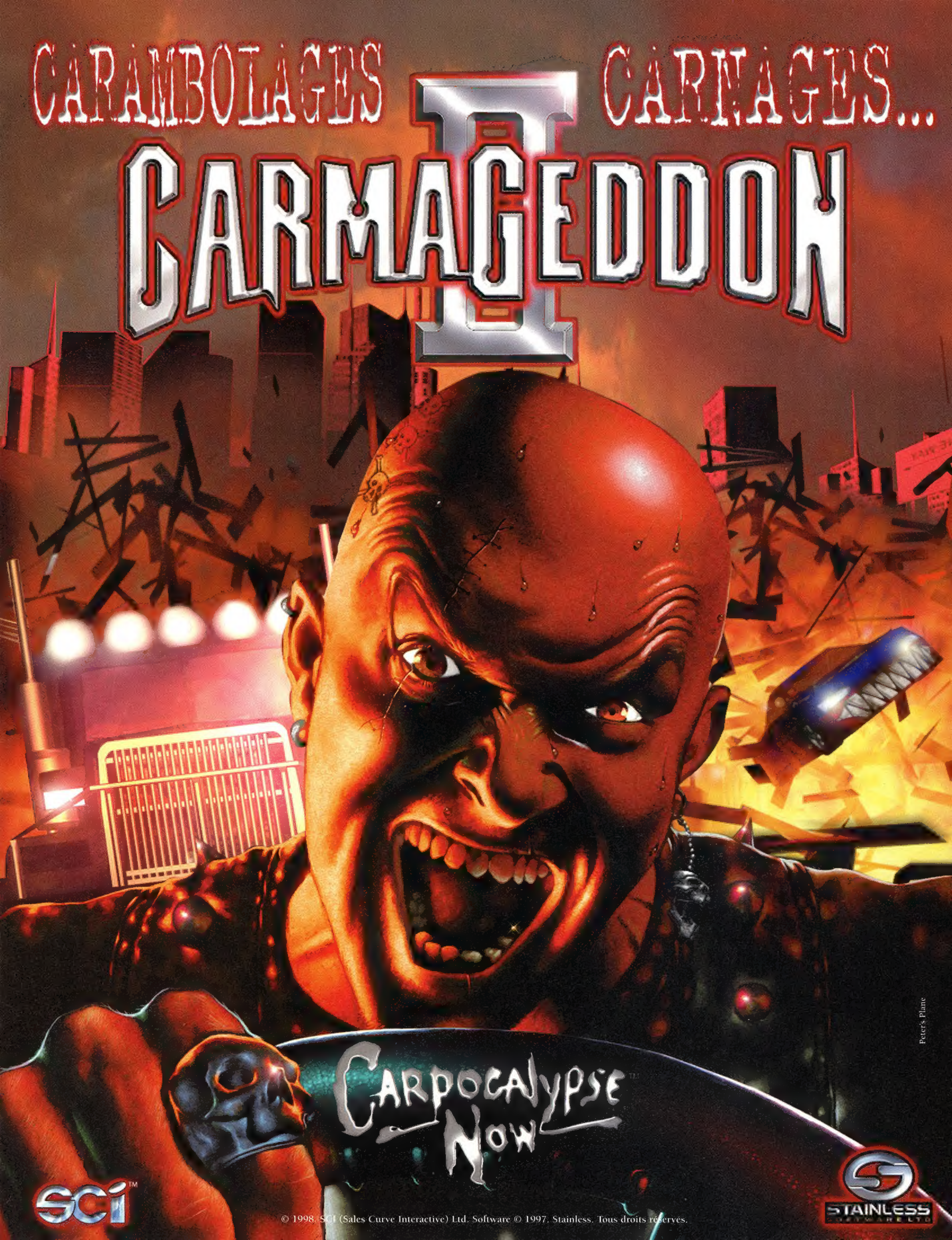
CONFIG MINI :

P200, 30 Mo RAM

MODE D'EMPLOI :

Lors de la mission, appuyez sur la touche : vous aurez la liste de toutes les touches.




CARAMBOLAGES
CARNAGES...
CARMAGEDDON II
CARPOCALYPSE NOW™
SCI™
STAINLESS
© 1998. SCI (Sales Curve Interactive) Ltd. Software © 1997. Stainless. Tous droits réservés.

LES DÉMOS

SPEARHEAD

Editeur : I-Magic Games
Système : Windows 95/98 + D3D + 3Dfx

Certains se rêvent enfermés dans une boîte noire et tout puissants. Spearhead doit être fait pour eux. Quoi de mieux que de se retrouver collé dans un tank, quand on aime ce genre de situation ?

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\SPHDEMO du CD et cliquez sur SPHDEMO.EXE

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5, joystick recommandé.

CONFIG MINI :

P166, 30 Mo RAM

MODE D'EMPLOI :

D	Conduite du tank
B	Freiner
R	Reculer
1 à 0	Accélération
Clavier numérique	Diriger le tank
Flèches	Diriger le canon
Ctrl + Flèches	Diriger le canon plus rapidement
Espace	Tirer
F6	Vue du mitrailleur
F9	Vue de poursuite

GP LEGENDS

Editeur : Sierra
Système : Windows 95/98 + 3Dfx

On vous a déjà mis une démo de GPL, mais elle n'était pas terrible. Voici donc un nouveau circuit, qui vous fera comprendre notre engouement pour ce jeu.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\GPL du CD et cliquez sur GPL.EXE.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5.

CONFIG MINI :

P166, 32 Mo RAM

MODE D'EMPLOI :

Le jeu supporte volant et joystick. Au clavier :

Imp écran	Screen shot
Shift R	Remet la voiture sur le circuit
F10	Zappe entre les vues de caméra

Les autres touches se configurent avant de lancer la course dans option.

NFS 3

Editeur : Electronic Arts
Système : Windows 95/98 + D3D + 3Dfx

Allez, pour vous mettre en appétit, un petit circuit. Ça gronde, ça bouscule, ça roule toujours aussi vite. NFS3 apprécie autant les chauffards que les conducteurs du dimanche.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\NFS3 du CD et cliquez sur NFS.EXE. Le jeu se dézippe dans le répertoire JOYSTICK\NFS3. Lancez le SETUP.EXE pour l'installer.

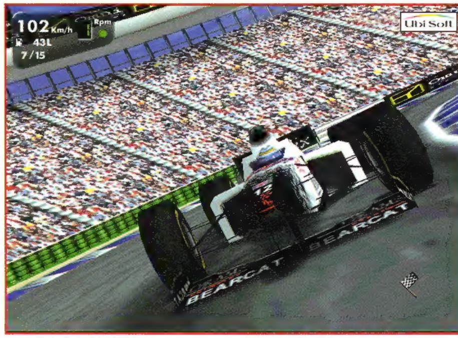
REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5

CONFIG MINI :

P166, 16 Mo RAM





MODE D'EMPLOI :

Il supporte le volant, le joystick et se joue aussi au clavier numérique.

1602

Editeur : Infogrames
Système : Windows 95/98

Ce jeu de colonisation tout mignon tout plein vous entraîne à gérer une ville et ses multiples ressources. Vous y apprendrez à piller les finances d'une cité en deux temps, trois mouvements.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\1602 du CD et cliquez sur 1602.EXE. Il se dézippe dans le répertoire \JOYSTICK\1602. Lancez le jeu en cliquant sur 1602.EXE .

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5

CONFIG MINI :

P133, 16 Mo RAM

MODE D'EMPLOI :

Le jeu se joue entièrement à la souris. Lancer le tutorial pour apprendre à le manipuler.

COMMENT QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton «Quitter» du menu principal, en appuyant sur «Esc» ou sur la combinaison de touches «Alt» + «F4», à n'importe quel moment.

MONACO GP

Editeur : Ubi Soft
Système : Windows 95/98, D3D + 3Dfx

Le circuit de Monaco est réputé : chicanes, virages et difficultés ne manquent pas. À vous d'éviter de vous aplatir contre un mur.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\MONACO du CD et cliquez sur MONACO.EXE. Le jeu se dézippe dans le répertoire JOYSTICK\MONACO

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5, carte 3D conseillée

CONFIG MINI :

P166, 30 Mo RAM

MODE D'EMPLOI :

Touches	Directions
W	Freiner
Q	Accélérer
Ctrl	Vitesse inférieure
Espace	Vitesse supérieure


Rome a mis cinq siècles pour se bâtir.
Il ne tient qu'à vous de faire plus court.
The Rise of Rome : l'extension de Age of Empires
Avec Age of Empires, vous allez pouvoir vérifier que tous les chemins mènent à Rome. Avec cette extension officielle, découvrez, outre l'Empire Romain, les civilisations légendaires de Palmyre, de Macédoine et de Carthage, avec chacune ses forces et ses faiblesses. Vos aptitudes de commandement auront fort à faire avec les nouvelles unités comme les intrépides cavaliers sur chameaux, les puissants chariots de guerre Scythes, les redoutables lanceurs à la fronde ou les galères armées de feu grégeois. Le tout sur de nouvelles cartes plus grandes qui sont autant de défis...
Enfin, cet add-on vous propose quatre nouvelles campagnes, de nouvelles technologies, mais aussi de nombreux upgrades comme un système de production d'unités en série pour gérer au mieux l'ascension de votre civilisation.
AGE of EMPIRES®
THE RISE OF ROME
EXPANSION
Un produit acheté un logiciel offert*!
Les DUO'S
ENSEMBLE STUDIOS
Jusqu'où irez-vous ?
Microsoft
www.eu.microsoft.com/france/jeux/
Vous avez besoin de la version complète d'Age of Empires pour utiliser Rise of Rome Expansion Pack. © 1998 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft et Age of Empires sont des marques déposées par Microsoft Corporation aux Etats-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.

LES DÉMOS

VIGILANCE

Editeur : Sega soft
Système : Windows 95/98 + 3Dfx + Net

Vous dirigez une équipe de sécurité, des sortes de vigiles mondiaux. À vous d'empêcher les actes de terrorisme. Un jeu à jouer sur le Net si on tient à buter des ennemis. Lors de l'installation, accepter Heat et suivre les instructions.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\VIGDEMO du CD et cliquez sur VIGDEMO.EXE

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI :

En partie à la souris pour tirer, en partie au clavier pour se déplacer.

R	Recharger
A/D	Directions
W	Avancer
S	Reculer

CONFIG MINI :

P166, 32 Mo RAM

5e ÉLÉMENT

Editeur : Kalisto
Système : Windows 95/98 + D3D + 3Dfx

On ne présente plus ce jeu inspiré du film du même nom. Vous jouez avec Leloo... à quatre pattes. On en redemande.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\FITH du CD et cliquez sur FITH.EXE. Allez sur le disque dur dans JOYSTICK\5ELEMENTS et lancez FITH_PC pour jouer.

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Hachette Disney Presse ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

CONFIG MINI :

P166, 16 Mo RAM

MODE D'EMPLOI :

Dans le menu principal, allez dans Configuration pour trouver les touches de contrôle. Les flèches du clavier servent à se diriger. Le jeu supporte les pads.

DOMINANT SPECIES

Editeur : Red Storm
Système : Windows 95/98 + D3D

Ce jeu de stratégie 3D met en scène des combats entre bestioles extraterrestres et humains. L'idée n'est pas originale, mais on s'amuse bien à découper les tenues spatiales des astronautes.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\DPECIES du CD et cliquez sur DPECIES.EXE

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5, carte 3D conseillée.

CONFIG MINI :

P166, 16 Mo RAM

MODE D'EMPLOI :

Le jeu se dirige à la souris et au clavier. Pour configurer les touches, reportez-vous au menu Option.

COLIN MCRAE RALLY

Editeur : Codemaster
Système : Windows 95/98 + D3D

Jeu importé de la console, Colin McRae propose une conduite d'un réalisme saisissant. On s'enfonce dans la gadoue, on glisse sur le verglas. Trop génial !

INSTALLATION DE LA DÉMO

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\CMRALLY du CD et cliquez sur CMRALLY.EXE. Le jeu se dézippe dans JOYSTICK\MCRAE\RALLY. Lancez le SETUP.EXE pour l'installer.

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5

CONFIG MINI :

P166, 16 Mo RAM



MODE D'EMPLOI

Suivre les touches indiquées dans la page d'accueil.

NEWMAN HAAS

Editeur : Psygnosis
Système : Windows95/98 + 3Dfx + PVR

Des courses, toujours des courses avec Paul Newman pour les promouvoir. Cette démo est surtout un circuit de vitesse sur lequel vous doublerez les voitures de célèbres coureurs.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\NEWMAN du CD et cliquez sur SETUP.EXE

REMARQUE

Nécessite DirectX5.

MODE D'EMPLOI

Q	Lancer la course, confirmer et accélérer
Fin	Changement de vue
Sup	Vue des concurrents
W	Freins
Flèche gauche/droite	Directions
Flèche arrière	Vue de devant de la voiture

JAGGED ALLIANCE 2

Editeur : Sirtech
Système : Win95

Suite à Jagged Alliance, on retrouve notre équipe de mercenaires pour de nouvelles aventures. Les méchants sont toujours aussi affreux, et les missions toujours aussi délicates.

INSTALLATION DÉMO

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\JAGGED2 du CD et cliquez sur SETUP.EXE

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5.

MODE D'EMPLOI

Il se dirige entièrement avec la souris : pour tirer, clic gauche. Pour allouer plus de points au tir, clic droit.

CONFIG MINI :

P133, 16 Mo RAM

WING COMMANDER SECRET OPS

Editeur : Origin
Système : Win95/98

Voici les derniers épisodes de Wing Commander. Vous devez avoir préalablement installé le jeu sur votre ordinateur pour pouvoir les lancer.

INSTALLATION DÉMO

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\WINGCO du CD et cliquez sur les épisodes que vous voulez dézipper.

CONFIG MINI :

P166, 16 Mo RAM, carte 3D

MODE D'EMPLOI

Veuillez taper les codes suivants :
USERNAME : CASQUENOIR
CALLSIGN : CASQUENOIR
CODE : 858994233

Courrier

Ici, c'est chez vous. **C'est tout rond, tout rose,** comme dans l'Île aux Enfants. **Évidemment, des fois, des gens** se trompent. Ils voulaient envoyer **une lettre à Albator et ils ont** oublié de mettre « C'est Le Delco » **en gros sur leur enveloppe.** Il y en a d'autres qui espèrent que **Casimir leur enverra une réponse** personnalisée et ils joignent **une enveloppe timbrée...** Que nenni, nous ne répondons **jamais personnellement au** courrier. Et si vous voulez un tips, **une soluce, ou une réponse à un** problème technique, ben... **écrivez à plutôt à Candy. Elle est** fortiche en hardware Candy.
Joystick, Courrier des lecteurs,
6 bis, rue Fournier.
92588 Clichy Cedex.

monsieur pomme de terre
pom2ter@Joystick.fr

Paiement sécurisé, un truc plus classe pour vendre des trucs

J'aimerais créer un site perso pour une association et y vendre des trucs. Voilà mon problème : comment faire pour vendre en toute sécurité sur le Web ? Faut-il demander au client de prendre contact avec moi personnellement (et donc lui laisser mes coordonnées) ? Je préférerais un truc plus classe du style « Entrez votre numéro de carte bleue dans cette fenêtre sécurisée, puis validez votre commande... »

Flok

En France, c'était toujours la croix et la bannière pour rendre possible sur son site, le paiement sécurisé. Il faut passer par des serveurs américains, des banques étrangères... tout un circuit très lourd à mettre en œuvre et qui écrème au passage la majeure partie des bénéfices. Les providers dédiés aux applications professionnelles proposent des systèmes de paiement sécurisés (SSL), mais uniquement à leurs très gros clients. Une solution alternative pour les plus petits poissons : les services de « portefeuilles électroniques », des comptes spéciaux que le client charge depuis sa banque puis débite via Internet : Atos par exemple http://galilee.sat.sligos.fr85 ou Kleline www.kleline.com

Au théâtre ce soir

Depuis le temps que je lis Joy... neuf ans de vie commune, ça fait long. Mais si je me décide enfin à vous écrire, c'est sur un coup de blues : je m'ennuie. Les jeux vidéo ne m'amusent plus. Je ne pense pas qu'ils évoluent comme ils devraient. Ils sont de plus en plus beaux et de plus en plus chiants. Ils ne sont plus jugés que sur un seul critère : leur surface mappée. C'est tout. À part ça, rien que des « like » : Doom-like, C&C-like, Wing-like etc.

On dit que les jeux vidéo ressemblent de plus en plus au cinéma. C'est vrai, mais malheureusement au cinéma américain. C'est spectaculaire. Il n'y a pas de scénario. À quand date la dernière fois que vous vous êtes amusés, sincèrement amusés avec un jeu... allez... sincèrement ? Que vous continuiez à y penser même entre les parties ? Que vous vous êtes passionnés ? Moi ça doit-être avec Riven et avant... ben... Dune2.

Je crois comprendre que c'est l'argent la cause de tous ces maux. C'est ça, non ? Les éditeurs ne prennent plus de risques. C'en est fini de la période fertile, l'âge d'or du ST, de l'Amiga qui voyait fleurir un nouveau concept par mois et pas un clone stupide. Le dernier jeu original ? Dungeon Keeper peut-être, et encore, il a des arrière-goûts de Populous.

Alix

Il y a dix ans, le jeu vidéo restait à inventer. Aujourd'hui, horreur, le jeu vidéo s'assagit. Et effectivement, exactement comme au cinéma, nous vivons une course au sensationnel et au consensuel : c'est à qui concevra les meilleurs effets spéciaux et plantera son drapeau tout en haut du box-office. Les éditeurs connaissent mieux le marché, ils ont enfin trouvé des recettes pour commander des jeux aux développeurs, tout en prévoyant par avance qu'ils se vendront : l'une d'elles consiste à pondre des clones de jeux à succès, ou - et c'est du pareil au même - des suites. Et ces jeux, à condition d'être au moins médiocres, se vendent effectivement (au grand dam des éditeurs, les mauvais jeux se fourguent encore très mal sur PC, mais ils trouveront bien un truc).

Kick Off 2 est effectivement un chef-d'œuvre intemporel, mais jetez donc un coup d'œil à Coupe du Monde 98. À quelques exceptions près, moi, les vieux jeux me tombent des mains, non pas à cause de leur vétusté, mais parce qu'ils étaient mal fichus. Je fais le tour de la rédaction en posant votre question, pertinente : quel est le dernier jeu qui les a passionné au point d'en être obnubilé ? Silence un peu flippant, puis les réponses tombent : Fallout (PitBull, Moulinex), Grand Prix Legends (Iansolo, Casque Noir), Dark Omen (Kika). À cette liste, j'ajouterais Ultima Online qui m'a rendu moitié coucou pendant trois mois (NDRC : Pareil !). Peut-être la passion vous a-t-elle simplement quitté, chienne qu'elle est ? Gana parcourt votre lettre et grommelle « Dis-lui d'aller au théâtre ! ». Tiens, pas bête.

VPC, Père Noël & Père Fouettard

J'ai acheté par correspondance un disque dur IBM 8,4 Go dans un magasin spécialisé. Le disque s'est avéré défectueux. Je l'ai donc renvoyé le lendemain. Un mois après réception, le magasin ne m'a toujours pas fait l'échange. Ils disent qu'il faut attendre maintenant qu'IBM leur en envoie un nouveau et que cela ne dépend plus d'eux, que ça peut même prendre encore des mois ! Quels sont nos droits ? Peut-on se faire rembourser ? Quel recours légal a-t-on et à qui faut-il s'adresser ?

Patrick

Lors de transactions avec des « vépécistes », les problèmes de ce type sont heureusement très marginaux en France, et cela grâce à la DDCCRF (Direction Départementale de la Concurrence, de la Consommation et de la Répression des Fraudes), organisme particulièrement féroce en cas de litige. Cependant, deux précautions sont à prendre pour anticiper et se prémunir contre tout problème : correspondre par envoi recommandé (pour garder des traces des transactions), payer à la réception du colis, et toujours garder les factures.

Dans votre cas précis, le problème devrait être résolu très vite, puisque la bonne foi du vendeur est clairement mise en cause (il est bien connu qu'IBM met plusieurs mois à envoyer un disque dur de modèle courant. Cela est dû aux traîneaux qu'ils utilisent pour les rapatrier du Pôle Sud où est localisée leur usine, non loin de celle du Père Noël). Le code de la Consommation est limpide et draconien en ce qui concerne la vente à distance :
Article L121-16
« Pour toutes les opérations de vente à distance, l'acheteur d'un produit dispose d'un délai de sept jours francs, à compter de la livraison de sa commande, pour faire retour de ce produit au vendeur pour échange ou remboursement, sans pénalités à l'exception des frais de retour.
Si ce délai expire normalement un samedi, un dimanche ou un jour férié ou chômé, il est prorogé jusqu'au premier jour ouvrable suivant. »
Vous jugez trop long le délai que l'entreprise vous propose pour l'échange ? Exigez le remboursement par lettre recommandée en menaçant d'en référer à la DDCCRF de votre département. La simple évocation de ces six lettres magiques devrait faire des miracles et générer la terreur dans la chaumière de votre vendeur. Petite précision : il n'est pas nécessaire que le produit acheté soit défectueux pour le renvoyer sous sept jours. Plus généralement, je ne saurais que trop vous conseiller de consulter l'excellent site Légifrance : www.legifrance.gouv.fr

Los Rapidos

Dans vos tests, vous mettez l'icône Win95 pour préciser que les jeux fonctionnent sous cet OS. Mais marchent-ils avec Win98 si vous n'avez pas mis l'icône ?

Arnaud

Tous les jeux fonctionnant sous 95 tournent sous 98. Nous sommes d'autant plus catégoriques que, depuis quatre mois, nous testons justement les jeux sous Windows 98. Il est cependant arrivé (exceptionnellement) de voir un jeu qui tournait jadis sur Win95 se mettre, sur la même bécane, à planter obstinément sous 98. Dans ce cas, on vous prévient. C'est généralement lié à des problèmes de drivers. Procurez-vous les plus récents possible.

Rage et haine contre monsieur RTL. J'ai beau écouter à toutes heures sa radio, rien, niet, kein... plus de Plug-In ? Ce monsieur aurait-il supprimé l'émission ?

Mathieu

L'excellent Plug-In a effectivement sauté, et c'est fort navrant. Mais il reste toujours les Grosses Têtes pour vous consoler « Question de madame Crémieux de Brie (rires) : Dans quel cas extrême peut-on s'introduire un... ». Arnaud Chaudron travaille désormais à notre perte, en mettant sur pied un nouveau journal de micro-informatique.

Peut-on jouer à Quake II via un câble Null Modem ? Dites-moi que oui ! Dites-moi que oui !

Big Moustache

Et je vous dis que non : que non. Quake II ne prend pas en compte le direct play. Il vous faudra installer un réseau local pour jouer chez vous, ce qui ne coûte plus grand-chose de nos jours. Reportez-vous au dossier de Kant à ce sujet, dans ce même numéro, on l'a fait rien que pour vous. Bon OK, on y pensait déjà un peu.



Licence exclusive du
champion du monde de rallye,
COLIN McRAE
C'est vraiment un volant que vous voulez?
COLIN McRAE
RALLY
www.colinmcrae.com
PlayStation
Codemasters
PC CD ROM
Windows 95
La version PlayStation est compatible avec la manette
Colin McRae Rally is a trademark being used under licence by Codemasters. All other marks are trademarks of their respective owners.

news

PAR TOUTE L'ÉQUIPE

Edito

Eh ! Eh ! Z'avez vu, La couv' de Joystick ? C'est la première fois qu'un jeu Online fait la une ! Oui, c'est sûr, il faudra compter de plus en plus avec ce type de logiciels. Le jeu en réseau est une cause entendue, mais jusqu'à présent, on a plus parlé des jeux Online qu'on y a joué. Excepté Meridian 59, assez confidentiel, et Ultima Online, jamais distribué " officiellement " par chez nous, pas plus de gros jeux Online que de beurre en broche. Avec Mankind, c'est une nouvelle ère qui commence. Voilà enfin un jeu Online d'un prix abordable, apparemment conçu pour être joué sur la durée. Impossible de savoir comment tout ça va tourner, mais il est certain qu'il y aura, dans l'histoire des jeux, l'avant et l'après-Mankind. Plus que jamais, il va falloir choisir car il sera impossible de jouer à tout. Fini l'époque où l'on s'intéressait à ce qui était nouveau, juste pour voir où les limites du gameplay avaient été repoussées. Avec le Online, le jeu entre vraiment dans sa phase mature. Il y aura sans doute un jour autant de jeux Online que de chaînes de télé. Il ne suffira plus d'appartenir à la tribu des " joueurs " pour se définir. On se regroupera par types de communautés fréquentées. Le Online pour beaufs, le Online pour jeunes cons, le Online pour intellos, le Online pour sportifs. Comme la télé, quoi. Sinon, quoi de neuf ? Le PC Joystick. À force d'entendre la sempiternelle question : " Que me conseillez-vous comme bécane ?", on a décidé d'en faire une, de bécane, et de la commercialiser avec Bower, un gros assembleur. Je vous explique tout ça page 24. Voilà, c'est dimanche, demain s'ouvre le procès de Microsoft, le ciel est bleu et nous, on est un peu vert d'être à la rédac'.

Cyrille Baron

EA Childs

Electronic Arts a décidé d'ouvrir une filiale en Corée. Faut pas déconner tout de même, ce nouveau pseudopode de l'éditeur sera dirigé par ses bureaux asiatiques situés en Australie. « La Corée est notre plus grand marché, et nous sentons que l'époque est propice pour s'installer dans ce pays », a déclaré Nigel Sandiford, le Ceo d'EA Asia Pacific En effet, alors que toutes les grandes entreprises s'affolent et tentent de se débarrasser discrètement de tous les jeunes enfants bossant dans les manufactures, on peut espérer que EA donnera l'exemple en installant une école maternelle, pour la formation continue de ses jeunes travailleurs. OK, OK, je plaisante...

Aucun homme n'est une île

Le site de Gamecenter a posé la question suivante à 7 développeurs de jeux ainsi qu'à David Perry : « Quels titres emporteriez-vous avec vous si vous aviez à passer 8 jours sur une île déserte ? » Les personnes interrogées sont Peter Molyneux, Sid Meier, Bruce Shelley, George Broussard, John Romero, Richard Garriott, et Roberta « grandma » Williams. Les réponses ont parfois de quoi surprendre : on apprend que Sid Meier emporterait Starcraft (tu ferais mieux de bosser Sid au lieu de dire des conneries), que Williams se contenterait de quelques jeux d'aventure comme Anvil of Dawn, Monkey Island, Broussard choisirait Total Annihilation et Unreal, Molyneux FFVII et Quake II avec l'éditeur de niveaux (quel sens pratique, ce Peter), Romero, quant à lui, prendrait Super Mario Bros 3. On a gardé le meilleur pour la fin : Garriott emporterait, dans ses bagages, Tetris et Incredible Machine. [illegible] ces génies [illegible] !



Asghan à la bourre ?

La ponctualité d'Asghan

Sonnez trompettes, roulez tambours, Asghan va sortir. Pour ceux qui avaient loupé des épisodes (la preview date d'un an !), Asghan parle d'un type du même nom qui court après des dragons, ainsi que leurs œufs, pour les transformer en cadavres. L'épopée sera heroic-fantasy (je resitue), en vue subjective ou à la troisième personne, et Asghan, le héros pourra non seulement se servir d'un vaste éventail d'armes, mais disposera aussi de l'aide proposée par plein de petites fées croisées au hasard de sa route. Pour terminer avec le radotage, Asghan, le jeu, vous fera traverser pas mal de territoires plus différents les uns que les autres. L'heureux événement est prévu pour Noel, en même temps que l'anniversaire du petit Jésus.

Sword of Very Late Heroes

A [illegible] en fait) qui s'inquiètent de ne plus entendre parler de Sword Of Heroes (preview dans Joystick 93), j'apporte cette nouvelle ébahissante : le jeu, prévu pour mars 99, s'appelle désormais Evermore Strategy Game. Ça vous fait rire ? Attendez, il peut encore changer de nom [illegible] ça s'appelle un running gag.



Mechwarrior 3

GENRE BATTLETECH
EDITEUR MICROPROSE - FASA
DÉVELOPPEUR ZIPPER INTERACTIVE
SORTIE PRÉVUE UN JOUR (OU L'AUTRE)

Après le très décevant Mech Commander, Microprose se fait une nouvelle remontée de Goldorak avec Mechwarrior 3. Prévu pour début 99, Mech 3 revient de loin. Initialement pressurisée par Activision, la licence Mechwarrior a finalement réintégré la baie d'embarquement de FASA, créateur original de l'univers Battletech Microprose et FASA ont jeté leur dévolu sur le moteur 3D de Zipper Interactive, un moteur ma foi impressionnant, tout plein de textures partout, renvoyant Mechwarrior 2 et Mercenaries dans les tréfonds de la préhistoire, entre une TI57 et une HP41 Mech 3 proposera un mode campagne et plusieurs scénarios indépendants. Le multijoueur (en local ou sur le Net) ne sera pas en reste avec une option de jeu en équipe. Parlez-en à votre PC.





Rio Bravo mp3

Diamond est bien parti pour vendre ses Rio PMP 300 comme des petits pains. Cette petite merveille d'électronique vendue aux alentours de 1500 F n'est ni plus ni moins qu'un Walkman MP3 portable susceptible de contenir plus de 60 minutes de musique dans ce format excellentissime laisser des cartouches de Ram Flash. Bien sûr, ce n'est pas le premier mais il faut avouer que le prix est attrayant et que cela vient d'un constructeur connu. Le seul problème c'est que la R.I.A.A. (conglomérat des industriels américains de la musique) et la British Phonographic Industry ne l'entendent pas de cette oreille et tentent d'empêcher Diamond de sortir ce lecteur. Les raisons sont assez simples quoique très bêtes : il existe une loi de 1992 appelée « acte de régulation sur l'enregistrement maison » interdisant, comme beaucoup de lois, des tas de choses dont l'enregistrement d'un support vers un autre. Bien entendu, Diamond se défend en répondant, à juste titre, que son appareil n'est qu'un simple lecteur et ne tombe donc pas sous le coup de la loi. Mais la R.I.A.A. est coriace et on murmure qu'elle aurait déjà à son actif le fait d'avoir obligé les constructeurs de mini disc à ne pas dépasser une durée de 72 minutes.



Y m'a culé

En six semaines, Apple Computers a vendu 280 000 de ses ordinateurs - bidibules baptisés I-Mac. D'un design défiant toutes les lois mathématiques et ergonomiques et qui fait ressembler n'importe quelle pièce dans laquelle il se trouve à une cabine de l'Enterprise, l'I-Mac n'est pourtant pas un foudre de guerre tant au niveau de sa puissance que de ses possibilités d'évolution. Pas de port PCI (ce qui interdit de lui adjoindre une 3Dfx : fort regrettable vu les capacités de la carte vidéo, une Rage 2C), pas de SCSI mais de l'USB, ce qui revient à jeter à la poubelle ses scanners, jazz, etc. Et puis entre nous, en raison de l'absence d'un périphérique interne, ce sobre aquarium design est, une fois équipé, encore plus bordélique qu'un PC. Dans le genre « je rajoute des milliers de câbles », c'est l'horreur. Décidément, comme le dit la pub : « Ça n'a rien à voir avec un ordinateur ». À ce jour, quelques rumeurs vont bon train et on parle d'une « alliance » avec différents constructeurs japonais qui seraient à même de produire une carte susceptible de transformer cet ordinateur happy-meal en (choisissez la rumeur), PlayStation, Pippin, N-64 ou Gameboy (cette dernière rumeur est issue du monde PC). À suivre sans conviction, puisque Apple va enfin réaliser son premier profit en trois ans. Chouette, on va enfin pouvoir revendre nos vieilles actions datant de 86 !



Le meilleur, le moins cher



Tiens, celui-là nous changera des bouquins à la sauce Gilbert Software. C'est le meilleur bouquin d'initiation à Internet (Web, mail, newsgroups et IRC) et je ne mâcherai pas mes mots. Je connaissais déjà la seconde édition, celle-ci est du même calibre. C'est didactique, concis, exhaustif et honnête. Exemple :

Question : « Et si les enfants tombent sur des sites sur la drogue ou la pornographie ? »

Réponse : « … Il faut l'accepter, ils représentent la génération ordinateur (…), prenez le temps de réfléchir avant d'interdire (pour cette raison) le réseau à vos enfants, il peut leur apporter une maturité, une manière de penser libre et indépendante… ».

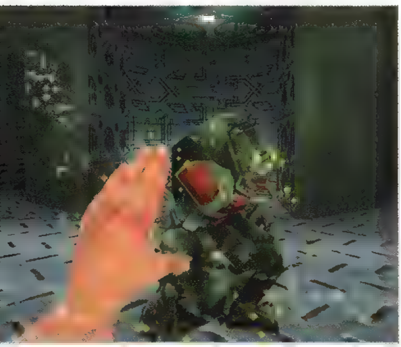
J'appelle ça être lucide et intelligent. Petite remarque : contrairement aux apparences, le contenu est assez technique. Il ne s'adresse pas aux débutants mais à un public possédant déjà des notions, ne serait-ce que superficielles, en informatique. « Internet et le Web facile, 3ème édition ». Éditions Mille et Une Nuits. 222 pages pour 49 balles crénom !

news



COUAIKE-LIKE
EDITEUR : UBI SOFT
DÉVELOPPEUR : 3DO
SORTIE PRÉVUE : DÉBUT 99

Requiem



Sortez les flingues. Vous allez vous retrouver de nouveau dans des couloirs, entouré d'une bonne quantité de mecs qui vous en voudront. Ce sera plutôt normal, dans la mesure où vous incarnerez un ange qui descend en Enfer pour casser du Diable. Le plus rigolo, dans l'histoire, c'est que vous aurez à votre disposition des pouvoirs dus à votre statut d'immortel, avec une paire d'aile scotchée dans le dos. Bien évidemment, vous aurez des sorts défensifs, allant des sorts de protections à ceux de bannissement. Mais là où le Bon Dieu peut être étonnant, c'est que vous aurez la possibilité de lancer des sorts offensifs sur vos ennemis. Des pouvoirs les plus inoffensifs, comme « pousser », à ceux possédant des effets plus gore, comme « faire bouillir le sang » ; vous vous découvrirez des nouvelles méthodes de conversion à la religion qui feront pâlir de jalousie n'importe quel intégriste de ce bas monde. Tuez les tous, Dieu reconnaîtra les siens.



Telex

Nintendo [illegible] coûte, chaque année, près de 5 000 000 000 de francs à sa firme. Et pour marquer le coup, les deux dirigeants d'une société taïwanaise viennent d'atterrir en taule avec 250 000 francs de dommages et intérêts à reverser à Nintendo pour la saisie, en 1995, de 5 000 fausses cartouches.

Ultima Sega ONLINE

Sega, en partenariat avec Turbine Software, a annoncé le développement de son premier jeu multijoueur façon Ultima Online pour sa future console, la Dreamcast. Il s'agira d'un jeu de rôle de science-fiction, utilisant la technologie d'Asheron's Call. Une question reste posée : pourra-t-on y jouer depuis la France ? Ben la question reste posée. Sega proposait déjà un modem et des jeux Online pour Megadrive ; ils ne sont jamais arrivés jusqu'à nos contrées sauvages, le modem n'étant pas agréé Telecom pour le moment.

LE VATICAN ACTUALISE

Les responsables de la propagation de la bonne parole en latin ont actualisé leur vocabulaire. Ainsi, au Vatican, pour dire « blue Jean », on dira « bracaelintea caeruleae », pour « hot dog » traduisez par « pastillum botello fartum » et pour « on line », prononcez « directe collegatus ». De leur côté, les autochtones peuplant l'Académie Française n'ont montré aucun signe d'adaptation à ces nouveaux termes.



Cesar et les 11000 cyberverges

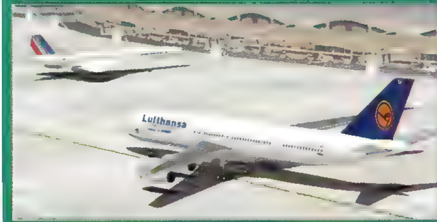
L'image du mois est sans doute celle de la première sculpture du cyberespace de la Bibliothèque du congrès de Washington. Ce curieux assemblage est composé de 4 moniteurs superposés, faisant défiler à des vitesses trop importantes pour les lire, des données et des images contenues sur les 42 cartouches D.A.T. installées sur le côté droit de l'appareil. La masse de données n'est rien d'autre que l'ensemble du World Wide Web en janvier et février 1987, contenu sur 2 terrabytes. Le visiteur a la possibilité de s'approcher de l'écran, et, en le touchant, d'ordonner une pose qui ne durera pas plus de 5 secondes, l'empêchant ainsi de lire ou de prendre des notes ou de photographier des images de cul sur l'écran. (Source : Associated Press et CNN)



LES SCIENTIFIQUES, CES GENS PARFOIS IDIOTS

Des scientifiques ont relevé des taux de dopamine très élevés chez des volontaires, au moment où ils s'adonnaient aux jeux vidéo. Ce neurotransmetteur jouerait un rôle clef dans les mécanismes de dépendance. Les taux enregistrés lors de l'expérience étaient comparables à ceux que provoque la prise d'amphétamines. Je ne vous explique même pas à quel point on doit être dépendants, nous (en plus d'être épileptiques). Pourtant, je ne ressens aucun manque quand je pars en vacances, tandis qu'après douze heures sans nicotine je vendrais une de mes jambes pour le mégot d'un clochard. Rappelons que les mêmes effets peuvent être observés avec le chocolat.

FS98 Add ons...



Ce mois-ci, dans le domaine des simulateurs de vol : 2 add-on pour Flight Simulator 98. Les Bahamas ont été choisies comme terrain d'expérimentation de crashs aériens. « Oh Bahamas ! îles vierges aux multiples attraits, îles au cul nu, que survole mon avion, j'y reviendrai » Voilà, c'était un Haïku sur cet add-on vendu 299 F. Le second add-on est Airport 2000, qu'on attendait (en fait on attendait l'add-on et pas des screenshots, mais bon...) et qui comprend des aéroports [illegible] ainsi que des avions aux panels superbes.

L'APRÈS-PORTABLE

Sony lance un pavet dans la mare en envoyant, sur le marché, des ordinateurs portables dernier cri de chez « Ça tue la gueule ». L'ordinateur se présente sous la forme d'un élégant boîtier de 2,4 cm d'épaisseur en Titanium, pour un format de 21 sur 26 cm, le poids n'excédant pas 1,3 kg. L'engin renferme, parmi ses composants, un microprocesseur Pentium MMX 266 MHz, un disque dur de 4,6 Go, et 256 Ko de mémoire. Il est possible de brancher plusieurs appareils numériques externes, allant de la chaîne Hi-Fi, au téléphone GSM. Tout ça, c'est bien beau, mais l'appareil grand public de Sony est quand même cadencé à 20 000 F.



E-mail

(i-mè-ï-leu) (n. m.)

Le mot « e-mail » fait son apparition dans la dernière édition du Petit Robert. Le dictionnaire nous propose tout de même une alternative francophone, le bien risible « courriel ». Quant au Larousse, il ne propose que l'atroce « mèl » que préconisent les académiciens, ces pré-cadavres en fin de droit cérébral. Nous rangerons donc leur pauvre « mèl » au côté des autres mots, à l'usage exclusif des imbéciles et des ministres, tels que : « baladeur ». Pour la joie, enfonçons-nous un peu plus dans le sordide : voici les néologismes informatiques couramment admis (et entre parenthèses, les alternatives linguistiques que nous proposons) :

- HTML : *langage hypertexte à ferrets (dialigramme descriptatif à ferrets)*
- Hacker : *finaud (piratin)*
- Shareware : *partagiciel (coniciel)*
- Freeware : *graticiel (coniciel gratuit)*
- Firewall : *écluse (muriciel de feu)*
- Browser : *butineur, brouteur (brouticiel)*
- Smiley : *binette (conigramme)*

SHOGO

mobile armor division



Ce n'est pas la taille...



Pilotez des véhicules incroyables. Armez-vous d'une carapace de robot et Pietinez vos rivaux.

...de votre arme...



Equipez-vous d'un arsenal impressionnant, testez la puissance de feu ennemie et perforez les blindages les plus puissants.


...qui compte...
Marquez votre zone de chasse sur plus de 35 niveaux et découvrez de nouveaux horizons dans l'arène intergalactique des combats... Rejoignez la Mobile Armor Division!
Quoique !
PC CD ROM
MONOLITH PRODUCTIONS
WWW.LITH.COM
MICROIDS
WWW.MICROIDS.COM
© 1998 Microids. © 1998 Monolith Productions, Inc. All rights reserved.

news

LOWTECH

Jouer aux échecs sur micro ? Pffft, complètement dépassé. Pendant que vous défragmentez votre disque dur ou récupérez 40 mégas d'images de cul sur Internet, rien de tel qu'une petite partie contre un Voice Master. Plus de 1000 niveaux de jeux, 40 parties classiques et, en plus, ça cause. Pour un peu plus de 255 balles, c'est pas cher. Et puis vous pouvez l'emmener partout.







With a little help from my friends

Trois frères, aidés de quelques potes, programment en ce moment même Lead Soldier, jeu de stratégie temps réel simple et rigolo. L'alpha-test est ouvert à tous. Pour suivre l'évolution du chantier, télécharger leurs dernières versions, participer au grand œuvre ou soumettre vos suggestions :
ttp://users.skynet.be/tt_entertainment/lead/frameset.html

Carmageddon 2

C'était à prévoir. Carmageddon 2 sortira en version censurée en Allemagne. Je ne vais pas les plaindre, ça leur apprendra à faire de la course à la provoc stupide. Stainless Software devra donc modifier son jeu, colorer le sang en vert et remplacer les mamies par des extraterrestres... Quand même, qu'est-ce qu'ils ont les Allemands contre les pauvres E.T. pour préférer qu'ils trépassent à la place des terriens ? Ah oui, ils sont pas de chez nous.



Telex

Intel rejoint Netscape en prenant à son tour des participations dans la société Red Hat Communications qui distribue Linux.



Irréel

Irréel est enfin disponible pour Macintosh. Même si la config minimale indiquée sur la boîte est un 603E à 180 MHz et 32 Mo de RAM, dans la notice il est précisé que 90 Mo sont nécessaires. Il est toutefois noté que « Ces besoins en mémoire vive peuvent sembler élevés, mais sont en fait inférieurs de 40 % par rapport aux besoins d'Unreal sur un PC. » Mesquin. En attendant, pour apprécier ce jeu, il vaut quand même mieux une config de la mort style PowerMac G3 avec 128 Mo et carte 3Dfx (2 de préférence). Oui, vous pouvez jeter votre iMac.

JEUNES PAS CONS

Le site Kazibao (www.kazibao.net) dédié aux enfants et pré-adolescents est une bonne surprise. Des infos, des concours, des explications simples et non réductrices sur l'actualité en France et dans le monde, rien à redire. Bon OK, si : le tutoiement est un peu énervant, mais ça fait tellement longtemps qu'on est jeune, qu'on ne se rend plus trop compte. Si ça se trouve, les nouveaux jeunes préfèrent être tutoyés. Bref, un site bien sympa pour ceux qui désirent découvrir le Net (le directeur est Bertrand Brocard, fondateur de Cobra Soft, un éditeur bien déjanté des premières « années micro ». Ben du coup, bonjour de la part de Moulinex, Monsieur Brocard !)


un train peut en cacher un autre...
et un autre...
et un autre...
et un autre...
et un autre...
et un autre...
RAILROAD TYCOON II
6 niveaux de zoom rotatif,
34 wagons de chargement à gérer.
51 moteurs de train différents
à travers le monde.
Un éditeur de niveaux
exceptionnel.
RAILROAD TYCOON 2
Obscur chef de gare en 1804, vous êtes devenu en moins de 2 siècles un businessman impitoyable dont le seul but est de gravir tous les échelons de l'industrie ferroviaire. Vous exercez votre pouvoir et déjouez les plans des autre barons du rail. Votre expansion sera totale ou ne sera pas car l'échec sera sévèrement sanctionné : baisse de vos actions et pertes de millions de dollars.
Railroad Tycoon 2 prend une longueur d'avance sur les autres jeux de stratégie : mode multi-joueurs par LAN, modem et internet.
DISPONIBLE SUR PC CD-ROM
TAKE 2

Chez nous à Joystick





On est super fier de vous annoncer la concrétisation d'un vieux fantasme. Depuis toujours, vous êtes nombreux à nous demander des conseils pour l'achat d'une machine. Alors, on a retroussé nos manches et c'est avec un plaisir non dissimulé que nous vous annonçons la sortie d'une machine complète, élaborée par nos soins et assemblée par Bower. Le PC Joystick, une machine conçue par et pour des joueurs, pourrait-on dire un peu lourdement. L'idée, c'était de faire rentrer dans un (superbe) boîtier tout ce qui se fait de mieux en restant dans les limites du « raisonnable » en termes de prix. Autant vous le dire tout de suite, ça coûte 12 990 F TTC mais c'est du tout bon. Avec les jeux actuels, c'est parfait et surtout c'est évolutif.

D'abord, on a choisi un processeur Intel PII 350 parce que c'est le meilleur rapport prix/puissance à l'heure actuelle, équipé d'un radiateur/ventilateur PII. On a mis le tout sur une carte mère Gigabyte 686 440 BXC AGP. C'est une carte mère que vous ne jetterez pas à la poubelle à la prochaine mise à niveau, puisqu'elle acceptera le futur Intel Katmaï et qu'elle peut monter à 800 MHz. Ça laisse de la marge. Naturellement, on a ajouté, à tout ça, de la RAM certifiée à 100 MHz et comme on est un peu fou, on en a mis 64 Mo. Blague à part, 64 Mo parce qu'il faut ce qu'il faut à Windoland (Windows 98 est fourni ET installé). La carte graphique, c'est une ATI Xpert@play 98 AGP avec 8 Mo de RAM. C'est une excellente carte en 2D, disposant, qui plus est, d'un chip de décompression Mpeg 2 temps réel. Et la 3D ? Ben, c'est une Voodoo 2 3Dfx 12 Mo de RAM. Ça se passe d'explication, je pense.

Le disque dur, c'est un Seagate 6.5 Go ULTRA DMA 7200 tours/minute. On insiste sur le 7200 tours/minute parce que d'habitude, les disques durs sont à 5200 tours/minute. « Rien ne sert d'avoir un PII 350, il faut que le disque dur parte à point » disait La Fontaine (je cite de mémoire).

Le lecteur de CD-ROM est un 32x ULTRA DMA. Nous n'avons pas mis de DVD, d'une part en raison de l'absence de jeux sur ce standard mais aussi à cause de leur lenteur en mode CD pour le moment. Et, bien entendu, pas de SCSI qui aurait fait monter inutilement le prix de l'ensemble.

Passons sur le lecteur de disquettes qui est un lecteur de disquettes 1,44 Mo tout ce qu'il y a de cool, et venons en au son. Au menu, SoundBlaster PCI 64. L'intérêt du PCI, par rapport à l'ISA, est de laisser le processeur faire son boulot. Les jeux qui rament à chaque explosion, non merci ! À l'autre bout du tuyau, des enceintes stéréo active de 500 W + caisson de basse, le tout blindé. Du moment que mon voisin n'achète pas cette bécane, rien à redire.

Comme il serait dommage de se passer d'Internet, on a fait mettre un modem interne WinModem US Robotics 56000 bauds. Parce que c'est le meilleur du marché, interne parce que c'est plus chicos.

Le clavier est un clavier Bower 105 touches tout ce qu'il y a de plus pratique, et la souris est une bonne et belle souris Microsoft. Le joystick est un Saitek Cyborg 3D (on le présentait dans notre numéro d'été p.50). En gros, y a des boutons partout, une manette de gaz, un palonnier et en prime un look d'enfer.

Ah oui, le moniteur. Forcément, c'est un 17 pouces avec un tube de marque parce qu'il serait dommage de jouer sur un écran minuscule, avec une pareille bécane.

À propos de jeux, comme il restait de la place dans le carton, on a ajouté un pack de survie de chez Electronic Arts, tout ce qu'il y a de roboratif : Dungeon Keeper, Need for Speed 2 SE, FIFA 98, LBA 2, Theme Hospital, Longbow 2, Nuclear Strike, Sim City 2000, Sherlock Holmes 2, Fade to Black. Pour ceux qui ne connaissent pas la signification de « roboratif », il y a aussi le dictionnaire Hachette Multimédia et le dictionnaire Hachette Oxford. Argh, ça bouge encore un peu dans le carton. Bon, ok, Creative Labs rajoute Ultimate Race Pro, G-Police, Incoming et Actua Soccer. Y reste pas une petite place, là ? Bon, alors voilà aussi La Bible du PC, 3 CD de démos et utilitaires spécialement compilés par nous ainsi qu'un livret explicatif, un abonnement au Club-Internet et un raton laveur.

Naturellement, la machine est complètement installée, avec les drivers qui vont bien, mais au cas où il y aurait un truc qui coince, Bower offre une garantie sur site (Monsieur Bower vient chez vous pour réparer) pendant un an.

Histoire de calmer les suspicieux, j'insiste sur un point : nous avons monté une bécane et sommes allés sonner chez les plus gros assembleurs en leur demandant : « Dis M'sieur le gros assembleur, tu nous la fais à combien cette config ? » et avons choisi le meilleur et non l'inverse : ce n'est pas monsieur le gros assembleur qui nous a appelés pour que nous l'aidions à vendre ses bécanes. Vous comprenez maintenant pourquoi on est rudement fier de notre PC Joystick, chez nous à Joystick. D'ailleurs, c'est marqué dessus : Bower Joystick. La classe !


Longbow 2


Dungeon Keeper


Need For Speed 2 SE


Theme Hospital

ORIGIN

Le procès intenté à Origin par une association d'utilisateurs d'Ultima Online mécontents a tourné court : la requête a simplement été déboutée par le juge en charge du dossier. Le gros de l'argumentation portait sur les « lags », les ralentissements dus à l'engorgement des serveurs ou à une mauvaise connection (par exemple parce qu'on appelle de France). Ces problèmes ont été globalement résolus depuis longtemps.

SOLUCES OFFICIELLES

Les éditions « First Interactive » nous envoient deux soluces super officielles de Unreal et de X-files. Le lecteur aura tout le loisir de se perdre dans les nombreuses pages en noir et blanc pour pouvoir terminer ces deux jeux. Les caractères d'impression sont suffisament gros, et, suprême cerise sur le gâteau, vous pouvez trouver des pages couleurs au milieu de la soluce de X-files... 99 F



Cyprium Valley

C'est un symbole qui est sur le point de tomber avec la commercialisation, par IBM, d'une nouvelle génération de puces Power PC cadencées à 400 MHz et dans lesquelles le silicium est remplacé par le cuivre, son voisin de droite dans la classification périodique de Mendeliev. IBM prévoit d'atteindre 1 000 MHz avec cette technologie, d'ici deux à trois ans.



Sexes standard

Ça n'a pas beaucoup de rapport, mais ça me fait bien rire. Une récente étude américaine du Nord, menée auprès de la gente féminine, a conclu que la taille idéale du sexe de l'homme devait être de 12,8 centimètres en érection. Pas plus, pas moins...
Comme quoi, il y a des choses qui m'arrangent.

Il y en a parmi vous qui sont déjà en train de mesurer

Contre toute attente

Sur 1 000 Américains interrogés au hasard, 44 % d'entre eux pensent que le procès contre Microsoft est une mauvaise idée, tandis que 33 % approuvent cette action. 22 % font des paris, et 1 % n'en a rien à foutre. À moins que se soit l'inverse.

Explorer, browser percé

Après Windows, c'est au tour d'Internet Explorer d'essuyer les plâtres des bugs et des brèches dans la sécurité. Le bug du trimestre autorise des malicieux hackers « en utilisant des fonctions d'Explorer dans un script, à pouvoir retrouver des fichiers sur le bureau de l'utilisateur ou encore pouvoir recopier le contenu de son presse-papier avec la commande « coller ». En termes humains, cela signifie que Explorer est bien loin d'être sûr. D'ailleurs, depuis que j'ai appris ça je n'arrête pas de copier des pages de la Bible dans mon clipboard pour me prémunir de toutes intrusions satanistes. Le bug qui a été confirmé par les équipes de Microsoft a été découvert par un dénommé Juan Carlos Garcia Cuartango, qui explique tout en détail sur sa page et qui se fend même d'un test à faire soi-même au http://pages.whowhere.com/computers/cuartangojc/cuartangow1.html



Incoming • Little Big Adventure • Longbow 2 • Need for Speed 2 SE
Nuclear Strike • Sherlock Holmes • Sim City 2000 • Theme Hospital • Ultimate Race pro
Livré avec : • Actua Soccer • Dungeon Keeper • Fade to Black • Fifa 98 • G-Police •
aTtEntioN MachinE féroCe
BOWER et JOYSTICK réunissent leur expérience de la micro et du jeu pour vous proposer le «PC qui tue» + 14 jeux pour assurer les nuits blanches:
64 Mo de mémoire • Carte VOODOO 2 12 Mo • Lecteur de CD 32 X • Disque dur 6,5 Go Ultra DMA • Carte son Sound Blaster PCI 64V • Manette Cyborg 3D • Processeur
Carte Graphique
56000 Bps • Windows 98
3D Stéréo 500W + Caisson de basse
1 an de garantie sur
12990 Frs TTC
14 JeUx iNclUS + maNette CybOrg
BOWER joystick
SÉRIE LIMITÉE

news

[illegible] MINITEL

France Telecom et IBM se sont associés pour créer le successeur du Minitel. Bien que les ventes et locations de ce dernier soient toujours en progression, les deux sociétés s'occupent de le remplacer par un terminal à bas prix se connectant directement sur le Net. Cette machine serait dépourvue de disque dur interne, mais disposerait de suffisamment de mémoire pour faire tourner les logiciels d'accès au Net. Le prix annoncé est de 2 500 F, les partenaires prévoient une diffusion du produit sur la terre entière (internationale, quoi) et ce, surtout dans les pays où le prix élevé des ordinateurs freine l'expansion de l'Internet. En ce qui concerne la France, il s'agirait, à long terme, de remplacer les 3614 et 3615 par des sites Net. La machine s'appellera le Webphone, mais l'Académie Française n'a pas encore dit son dernier mot.



Cul anglois



Trois employés du Cabinet du premier ministre britannique viennent de se faire virer pour avoir téléchargé des photos de cul sur leur poste de travail. Dans la grande impartialité qui caractérise nos amis d'Outre-Manche, le porte-parole de Blair a déclaré s'être débarrassé d'employés « subalternes »... Chacun sa merde !

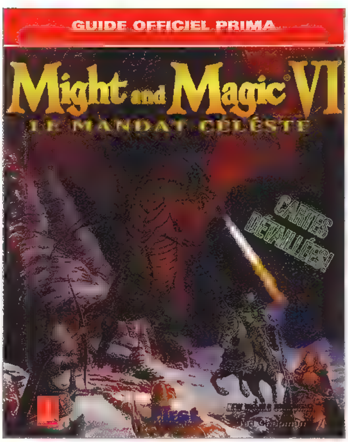
ESPECE DE COLLABO !

Vous aimez les jeux vidéo ?
Vous passez des heures entières pour en voir la fin ?
Si vous avez du temps pour vous (par exemple les étudiants), JOYSTICK recherche pour son service Télématique des fous de jeux pour rédiger des soluces.

Si vous êtes intéressé, envoyez votre candidature à :
JOYSTICK
SERVICE TÉLÉMATIQUE
6 bis, rue Fournier
92588 CLICHY Cedex

Sirotek et sapin

Ça sent le sapin et, pour une fois, ça ne donne pas envie de rigoler. Le développeur Sir-Tech a annoncé qu'il fermerait la section Jeux. Pour mémoire, Sir-Tech (dont le nom vient d'une mauvaise prononciation de celui des propriétaires, les frères Sirotek), avait connu un immense succès en sortant Wizardry, l'un des premiers jeux de rôle digne de ce nom sur micro et qui rendit heureux plus d'un possesseur d'Apple II. Les raisons de cette fermeture sont pour le moment assez floues. Un indice nous vient cependant de l'un des deux boss, Robert qui se baladerait dans son grand bureau, vêtu uniquement d'un string- ficelle, en ne cessant de citer son père qui aimait à déclarer que « le métier de développeur de jeux vidéo est similaire au fait de boire du champagne en mangeant du caviar tout en ayant un pied dans la tombe et l'autre sur une peau de banane ». Que dire à Robert et à Norman ? Qu'ils reprennent leurs activités séance tenante ou qu'ils cessent d'écouter les dictons paysans absurdes de leur crétin de géniteur ? Bon, on n'est pas très sûr de l'info concernant le comment du pourquoi mais, en tout cas, coup de chapeau aux créateurs de Wizardry.

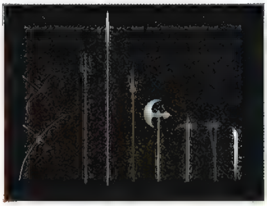


Ops, j'allais oublier !

First Interactive, l'éditeur de soluces officielles, nous envoie aussi la soluce et l'aide de jeu de Might and Magic VI. Toujours pour 99 francs, vous aurez à votre disposition un ouvrage extrêmement complet, vous permettant de gérer votre aventure de la manière la plus optimale possible, sans compter les nombreuses solutions qui vous seront proposées. Le fait est que, pour ce coup-ci, ce sera plutôt très utile

K7

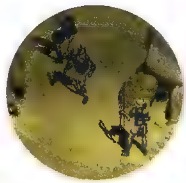
Contre toute attente, le nouveau processeur d'Amd, surnommé par ses constructeurs « K7 », est basé sur la technologie sans cesse grandissante du 0.25 micron. Il est intéressant de constater que ce processeur atteindra les 1 000 MHz un an après sa sortie, aux alentours de l'an 2000. Plutôt que de vous donner ses caractéristiques techniques, j'ai choisi de demander à mon entourage, c'est-à-dire Fishbone (qui est demeuré à côté de moi malgré les « problèmes »), ce qu'il en pense : « Chouette !, cela va probablement nous offrir le renouveau du benchmark ».





Diablo 2 fois mieux, normalement

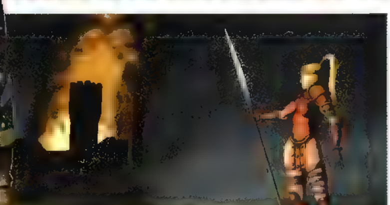


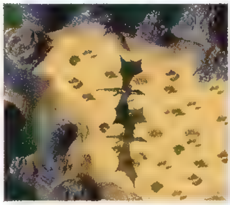


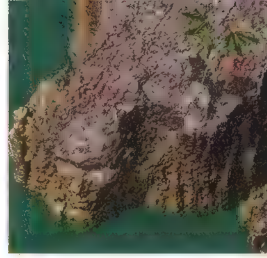
Diablo 2 est toujours prévu pour le début de l'année, alors on commence à y croire bien fort. Voici un petit état des lieux, histoire de vous remettre en mémoire toutes les bonnes choses que cette suite devrait apporter. Vous pourrez choisir votre personnage parmi cinq nouvelles classes, chacune d'elle possédant attributs et habiletés spécifiques. Vous visiterez quatre villes remplies de donjons, cavernes et cryptes, ces endroits étant eux-mêmes remplis d'une vingtaine de quêtes à résoudre, d'armes (certains items ne seront générés qu'une fois toute les 83300 parties !), de sorts, d'armure et bien sûr d'une multitude de monstres (qui pourront courir et sauter). Le système de combat intègrera d'ailleurs les techniques spécifique de la classe de votre perso. La gestion du jour et de la nuit modifiera la puissance de certains monstres, comme me le rappelle justement Iansolo. Autre truc bien cool, la disparition de ces insupportables écrans de chargement entre chaque niveau, d'une rare lourdeur. Enfin, et il s'agit là d'un des points les plus importants pour limiter le fléau du Hack de merde, un nouveau système de sécurité devrait permettre à Battle.Net de mieux repérer les tricheurs et ainsi de les empêcher de nuire.Voilààààà.











TA Kingdoms
Cavedog lâche du lest

On les aime bien chez Cavedog, mais ils ne sont pas très causants. Ils seraient même du genre à lâcher les infos au compte-gouttes. Mais là, ça leur a pris comme une envie de causer chez Wanda, vlan, tout plein de nouvelles niouzes neuves.

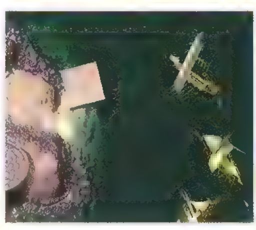
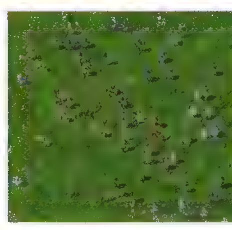
Apparemment, le système des ressources sera assez différent de celui de TA : l'argent nécessaire aux constructions sera un flux (comme dans TA) dont l'importance est fonction de votre développement (plus vous aurez de bâtiments sophistiqués et d'unités, plus l'argent rentrera dans vos caisses). Mais ce flux atteindra assez vite un maximum. Heureusement que, disséminés sur la carte, existent des sites spéciaux - peu nombreux - qui permettront d'augmenter vos rentrées d'argent de 15 ou 20 %. C'est une alternative intéressante aux mines et autres emplacements de ressources habituels, et la défense de ces sites deviendra d'une importance stratégique vitale.

Vous le savez, la principale différence, comparé à TA, c'est que Kingdoms présente un monde médiéval-fantastique où la magie et les dieux interviendront. Les magiciens utiliseront une ressource qui leur est propre, la Mana : ils commencent avec peu de Mana, et celle-ci augmentera avec l'expérience et leur permettra de lancer des sorts plus puissants ou plus nombreux. Chacun des 4 camps reconnaît un dieu tutélaire qui, s'il est satisfait, pourra intervenir en personne sur le champ de bataille.

Comme nos petits gars de chez Cavedog ne font pas les choses à moitié, ils ont prévu de mettre en place des contrepoids, pour rendre difficiles les tactiques gagnantes, peu intéressantes, actuellement observées entre joueurs sur le Net : par exemple, contre le rush de début de partie, des fortifications fonctionnent comme des vraies, c'est-à-dire impossible à détruire par de simples fantassins. De même, pour éviter que les joueurs ne construisent que certaines unités, et en quantité industrielle, les plus puissantes d'entre elles n'existeront qu'en nombre limité : impossible donc de construire 8 chevaliers de l'Apocalypse. Comme, en plus, la puissance des unités changera vraiment avec l'expérience, il faudra réfléchir avant de les envoyer au massacre.

Enfin, il semble que TA Kingdoms sera fourni avec un éditeur de carte, et de scénario doté d'un langage par scripte très complet, permettant de programmer des événements.



SIMULATEUR DE RALLY
EDITEUR : EUROPRESS
DÉVELOPPEUR : MAGNETIC FIELDS
SORTIE THÉORIQUE : DÉBUT 99



Rally 99

Vous n'êtes plus sans savoir que nous suivons ce jeu de très près. En cours de développement, mon prof me disait... C'est très con ça tiens. Il y a peut-être des cours de développement après tout, je n'en sais rien. Bref, ce jeu, loin d'être terminé, nous inspire confiance. D'abord parce que l'on adore les jeux de voitures, et parce que la société qui le fait nous avait déjà gratifiés de l'excellent Network Q Rac Rally Championship sur lequel nous avions passé quelques nuits blanches. Magnetic Fields, c'est son nom, se la pète depuis quelques temps, en fait, sans que vous le sachiez vraiment. Tenez, ils ont commencé par développer je ne sais plus quoi sur Vic 20, C-64 et MasterTronics. Alors là, ça vous la coupe hein ? Et puis il y a eu l'Amiga et le ST, avec, entre autres, Lotus Esprit Turbo Challenge, Lotus turbo Challenge 2, Lotus - the ultimate challenge, Lotus super resistant et double épaisseur, sans oublier Super Cars. De plus, une grande partie de l'équipe était membre d'une écurie de Rally. Alors, la voiture, pfff, ils connaissent les p'tits gars. Les photos que vous voyez sur cet écran sont, pour le moment, celles des essais. Le moteur de la simulation est en cours de programmation et ce sont les toutes premières tentatives de placements des véhicules sur la route. Slurp, slurp. Je ne sais pas pour vous, mais moi je l'attends avec impatience. D'ailleurs, je vais les voir très bientôt. Vous aurez donc tout plein d'infos sur la bête, dès les mois prochains. Les programmeurs nous promettent de faire mieux que Collin McRae Rally. Tout sera simulé, les codes, les phares, le vomi.... Vivement février, ça c'est clair.









Quoi de neuf ?

Les volants testés ici utilisent deux techniques différentes : celle de Microsoft, ou bien celle de I-Force. Les deux étants compatibles DirectInput, la grande majorité des jeux sont compatibles avec les deux systèmes.

Constructeur : Saitex
Distributeur : Transecom s.a.
téléphone : 01 39 86 96 30
prix : 1 290 F TTC



R4 Force Wheel

Si vous aimez Star Trek, alors ce volant est fait pour vous. Construit autour d'un design hyper sophistiqué, le R4 de Saitek utilise la technologie Microsoft. À l'instar de l'original, le retour de force est un peu faible lorsqu'il s'agit de fournir un gros effort. En revanche, le volant s'avère précis et permet de jouer parfaitement aussi bien avec que sans retour de force. Les drivers fournis en bêta-version étaient assez sommaires et ne permettaient pas de tester les forces via le contrôleur de jeu du panneau de contrôle. Le système d'attache est également très simple, mais pas aussi agréable que celui du SideWinder ForceFeedback Wheel. Enfin, le pédalier a tendance à reculer. Le rapport qualité/prix est excellent.

Avec retour de Force : *Bien* **Sans retour de Force :** *Très bien* **Pédalier :** *Moyen*
Look : *Excellent* **Ergonomie du volant :** *Excellente* **Driver :** *Version bêta*
Levier de vitesse : *Type F1 ou levier* **Système d'attache :** *Bien*
Branchement : *Port Joystick* **Technologie :** *Microsoft*

SideWinder ForceFeedback Wheel

Constructeur : Microsoft
Distributeur : Microsoft France
téléphone : 01 69 86 48 58
prix : 1 690 F TTC

Ce volant possède de multiples avantages. L'un des principaux reste sans conteste son système d'attache, à la fois simple et efficace. On règle une fois pour toute la molette du dessous pour l'adapter à l'épaisseur de la table, suite à quoi on bascule un levier qui coince le volant définitivement. En le tirant dans l'autre sens, l'étau se déserre et le volant se libère. Le driver est l'autre point fort de ce produit. L'installation est simple et l'utilitaire se logeant dans la barre des tâches permet de modifier très facilement la configuration des boutons pour l'adapter à un jeu précis. Une valeur sûre donc, si ce n'est que le retour de force manque un peu de répondant. Le pédalier, bien que très « léger » paraît être finalement robuste. On retrouve, dans ce produit, l'esprit de finition de tous les produits de la gamme. Un produit cher malgré tout.

Avec retour de Force : *Bien* **Sans retour de Force :** *Très bien*
Look : *Très bien* **Ergonomie du volant :** *Très bien*
Levier de vitesse : *Type F1 (derrière le volant)* **Pédalier :** *Très bien*
Système d'attache : *Excellent* **Driver :** *Excellent*
Branchement : *Prise Joystick* **Technologie :** *Microsoft*



Ne cassez pas votre tirelire,
RESIDENT EVIL
est disponible en gamme White Label





Plongé au cœur de l'horreur, dans une atmosphère morbide et terrifiante, vous devrez survivre parmi les créatures les plus ignobles.
Best seller des jeux d'aventure/action, Resident Evil est maintenant disponible pour seulement 99 Frs. (Prix généralement constaté.)

Il y en a qui feraient n'importe quoi pour faire partie de la White Label.

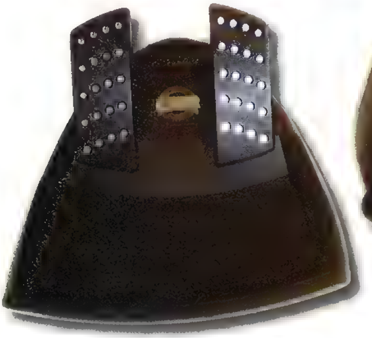
CAPCOM

Virgin INTERACTIVE

INFOS / CADEAUX / SOLUCES
Virgin Games hint-line 08 36 68 94 95
http://www.virgininteractive.fr
2,23 F la minute

Photo FOTOGRAM-STONE IMAGES

Quoi de neuf ?





▲ **Constructeur : Sc&t**
Distributeur : Innelec
Téléphone : 01 48 10 55 55
Prix : 1 990 F TTC

Per4mer ForceFeedback Wheel

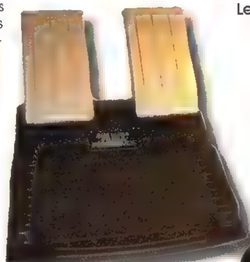
Premier arrivé sur le marché, le Per4Mer n'est pas d'un aspect très engageant. Son ergonomie très moyenne, la position de conduite haute, genre camion, et le look déplorable ne jouent clairement pas en sa faveur. Côté bouton, il y en a des tonnes, plus de quatorze, ce qui autorise toutes les folies. Il n'y a pas de levier de vitesse à proprement parlé, mais de gros boutons peuvent faire office de levier arrière. Autre point noir du produit : les drivers. La version vendue avec le volant ne reconnaît pas toujours si le volant est connecté, et la nouvelle version en téléchargement ne gère pas les effets de la même façon selon le jeu. Bref, c'est pas génial. Il faut en fait aller voir du côté du retour de force pour trouver son bonheur. Les moteurs ultra efficaces offrent une réelle résistance, au point d'avoir mal au bras au bout d'un certain temps. Je vous rassure, cette force est réglable. Sans retour de force, c'est pas terrible. On sent des crans dans le volant et c'est fort désagréable. Le pédalier est quant à lui excellent.

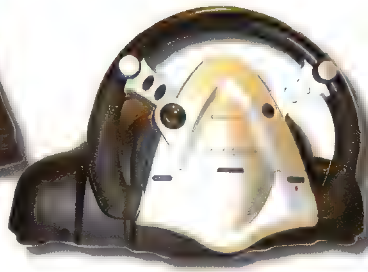
Avec retour de Force : *Excellent*
Sans retour de Force : *Pas terrible*
Pédalier : *Excellent* **Look :** *Nul*
Ergonomie du volant : *Moyenne*
Driver : *Moyen* **Technologie :** *I-Force 2*
Levier de vitesse : *Boutons arrière ou avant*
Système d'attache : *Très moyen*
Branchement : *Port Série*

Race Leader ForceFeedback

Parlons peu, mais parlons bien. Le Race Leader ForceFeedback n'est pas le volant le plus sympa de ce comparatif. Le système d'attache est lamentable (on se bousille les doigts pour mettre deux petits crochets ridicules, même si les ventouses sont très efficaces), et certaines parties font un peu cheap. Ainsi, les pédales ne laissent-elles pas une impression de solidité à toute épreuve et les leviers arrière des vitesses produisent un bruit assez « cheap ». Il n'en demeure pas moins un excellent produit si l'on tient compte de son prix. Utilisable aussi bien en retour de force que sans, le moteur du Race Leader est pratiquement aussi performant que celui du Per4Mer, offrant ainsi de réelles sensations. Certes, le pédalier a tendance à reculer, et l'on hésite quelque peu à conserver au pied ses grosses chaussures de peur de l'abîmer. Mais bon, pour moins de 1 000 F, il s'agit là d'un vrai retour de force qui ne manque vraiment pas de répondant. Les drivers en version bêta présentaient les mêmes défauts que ceux du Per4Mer, mais ceux de la version commerciale fonctionneront parfaitement. Loin de la finition du Logitech, le RaceLeader offre malgré tout l'un des meilleurs rapport qualité-prix de ce mini-dossier.

Avec retour de Force : *Excellent*
Sans retour de Force : *Très bien* **Pédalier :** *Bien*
Look : *Bien* **Ergonomie du volant :** *Bien*
Driver : *version bêta* **Levier de vitesse :** *Type F1*
Système d'attache : *Nul*
Branchement : *Port Série* **Technologie :** *I-Force 2*





▲ **Constructeur : Guillemot**
Distributeur : Guillemot
Téléphone : 02 99 08 90 88
Prix : 990 F TTC

WingMan Formula Force

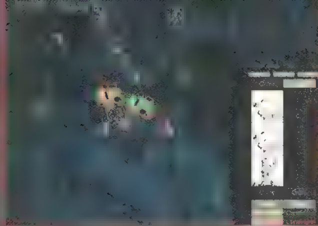
Superbe. C'est le mot qui vient à l'esprit lorsque l'on voit le Formula Force pour la première fois. Sobre, agréable en prise en main et très bien conçu, il offre un confort d'utilisation irréprochable. Cet esprit de finition se retrouve dans les drivers qui, à l'image de ceux de Microsoft, permettent de définir facilement l'utilisation des boutons pour chaque titre de jeu. Notez que la liste des jeux pré-réglés est très impressionnante et parfaitement mise à jour. Le branchement USB facilite grandement la mise en marche du volant. En ce qui concerne le pédalier, il est précis mais les pédales sont un peu petites. Ce n'est là qu'un moindre mal. Seulement voilà, un doute persiste : le retour de force est le plus faible de ce dossier. On a d'ailleurs davantage l'impression de tenir un vibreur qu'un vrai volant à retour de force. Cela est d'autant plus étonnant, que le Formula Force utilise la technologie I-Force, offrant en règle générale une plus grande résistance physique. Ce modèle était une version bêta du volant : ceci explique peut-être cela. Hors retour de force, il demeure très précis et très fluide.

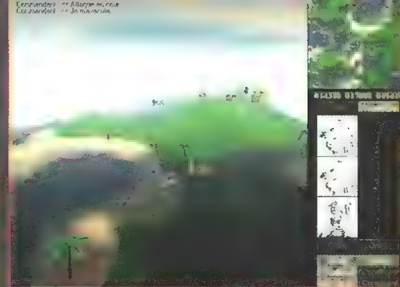


▲ **Constructeur : Logitech**
Distributeur : Logitech France
téléphone : 01 45 54 70 70
prix : 1 490 F TTC

Avec retour de Force : *Moyen (sous réserve)* **Look :** *Excellent*
Sans retour de Force : *Excellent* **Pédalier :** *Très bien*
Technologie : *I-Force 2* **Ergonomie du volant :** *Excellent*
Driver : *Très bien* **Levier de vitesse :** *Type 1*
Système d'attache : *Bien* **Branchement :** *Port USB ou série*

Reportage





Ils collectionnent les diplômes. Ils s'habillent en costard - la cravate est optionnelle. Ils mettent au point des algorithmes super complexes à mi-chemin entre les maths et la biologie. Leur boîte s'appelle Mathématiques Appliquées. Et malgré tous ces handicaps, ils sont joueurs et, d'ailleurs, développent un jeu.



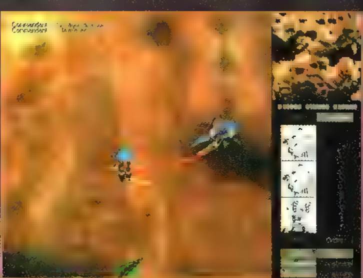




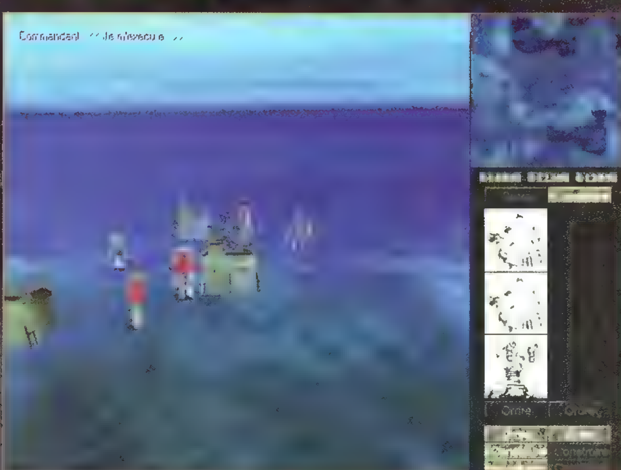
Mathématiques Zappliquées







Imaginez une bande de chercheurs, polytechniciens, normaliens et j'en passe, tous thésards de surcroît, qui se lancent dans le jeu... Rectification : qui se lancent dans la vie artificielle. Car c'est plus précisément ça, leur truc : développer des programmes qui rendront nos machines intelligentes en montant un pôle de compétences comparable à la D21 de Sony, le mystérieux département nippon qui travaille sur les technologies de dans dix ans. Ça dépasse largement le cadre du jeu et des ordinateurs personnels. Toutes les machines possédant un brin d'électronique dans le bide sont visées, c'est-à-dire la grande majorité de ce qui nous entoure. Changer le monde, n'est-ce pas le plus fabuleux des rêves de gosse ? Transformer nos sales et méchantes machines, contre lesquelles on se bat, qu'on doit surveiller, maîtriser et contrôler en permanence, pour en faire de vraies amies, capables de nous connaître, de nous reconnaître, de nous seconder intelligemment, de détecter si on est stressé, fatigué ou juste bourré, et de se comporter en conséquence... Ça ressemble à ce qu'on nous promettait pour l'an 2000, non ? Evidemment, il faudra sans doute attendre un peu après l'an 2000 pour voir arriver tout ça chez nous. Mais bon, c'est quand même rassurant de savoir qu'ils existent, nos faiseurs de miracles. Oui, ils sont là, en plein cœur de Paris. Même que je les ai rencontrés pas plus tard qu'hier. Ah merde ! Il est déjà quatre heures du mat. Bon, pas plus tard qu'avant-hier.



LE 3DFX DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Les cerveaux de MAsa (le petit nom de Mathématiques Appliquées S.A. qui se compose, à l'heure actuelle, de neuf chercheurs, d'une douzaine d'ingénieurs et de

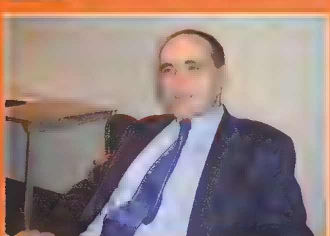
Mathématiques Zappliquées



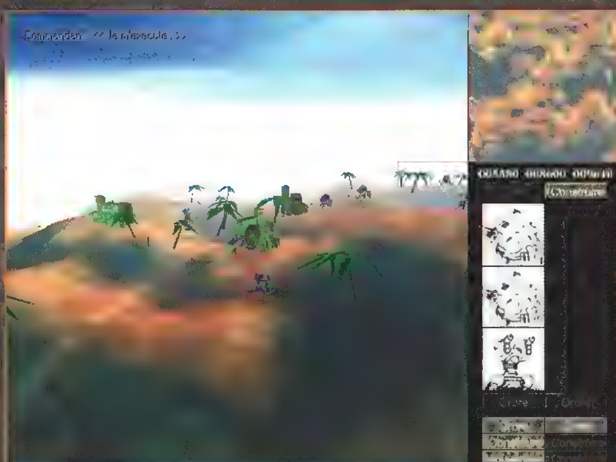


RÊVE ET RÉALITÉ

Bruno Heintz, X-Mines, PDG et co-fondateur de MAsa, est une [illegible] décrire en quelques mots relève d'une mission impossible. D'ailleurs, j'y renonce. Mais une chose est sûre, ce gars-là sait ce qu'il veut. «C'est vrai que les jeux sont de plus en plus beaux. Mais, depuis vingt [illegible] dire : rien qui ait vraiment changé notre façon de jouer. A l'excep- [illegible] toujours joué aux mêmes jeux. Et nous, c'est là qu'on pense pouvoir apporter du nouveau. Car la révolution de l'IA sera beaucoup plus importante que la révolution de la 3D. Notre ambition est simple : il y a les jeux avant nous, et il y aura les jeux après nous. Je ne sais pas si on y arrivera, mais on va tout faire pour.» Eh bien, croyez-moi si vous le voulez, mais ce qui pourrait passer pour de la pure prétention dans la bouche d'un autre sonne, chez lui, de façon incroyablement crédible. En face de lui, on ne peut s'empêcher d'y croire. [illegible] vrai», chuchote la petite voix de la raison. Cela dit, les moyens mis [illegible] pement de jeux - à ce que je sache - n'a jamais consacré autant de ressources à l'IA. Alors… Allez-y les gars ! Faites-nous le moteur dont on rêve.



[illegible] ont donc commencé [illegible] un an et demi [illegible] la création de leur boîte - par la recherche pure, afin de concevoir leur moteur de vie artificielle. Oui, un moteur, comme pour les moteurs 3D, c'est-à-dire des bibliothèques d'instructions destinées à faciliter le travail des développeurs. C'est comme ça que 3Dfx a commencé : en proposant des routines qui permettaient d'afficher très facilement plein de jolies choses à l'écran. Les développeurs de jeux se sont d'ailleurs assez massivement jetés sur le Glide, tout contents de se voir libérés de cette contrainte. Il leur suffisait de dire : «Voilà ma scène tout bien modélisée en 3D, affiche-la moi avec telles textures et tels effets», et le Glide se chargeait de l'affaire. Eh be [illegible], c'est pareil. Avec le moteur de VA, mis au point par MAsa («VA» pour «Vie Artificielle» : ils détestent le terme d'«IA»), il suffira aux développeurs de déterminer quels types d'actions ils veulent obtenir - grosso modo, de déterminer le type d'inputs et d'outputs souhaités - et de laisser le moteur se charger de la manœuvre. La similitude avec 3Dfx va plus loin. Ainsi, de la même façon que le Glide a donné naissance à une puce (le Voodoo Graphics, pour ne pas la nommer), MAsa entend, à terme, précâbler son moteur en hardware, sous forme de puce pour carte mère ou carte dédiée, l'intérêt étant de décharger le CPU pour gagner en performance. Imaginez un peu : «T'as quoi sur ta bécane ?». «J'ai une VA Mark IV avec un chip MAsa. Ça mouline à 3 TerraSynapses



Différents niveaux de zoom [illegible]



La vérité est ailleurs, découvrez-la enfin sur votre PC
THE X FILES
LE JEU
côtés de Mulder et Scully. Vous incarnez l'enquêteur Craig Willmore et aidez les agents spéciaux Mulder et Scully à mener leur enquête. Vous découvrirez des indices, examinerez des preuves, réunirez des témoignages et tenterez d'empêcher qu'une affaire soit étouffée.
pour enquêter sur un dossier X-Files ?
aux frontières du réel.
dès la rentrée sur PCCD et CD ROM Macintosh
FOX INTERACTIVE

[illegible] entre les technologies mises au point par 3Dfx et par MAsa : avec le Glide, on «voit» immédiatement le résultat. Et puis on a trois tonnes de benchs pour appuyer ces impressions. Mais comment mesurer le degré d'intelligence d'un programme ?

LES MEN IN BLACK DU JEU VIDÉO

Pour évangéliser les foules et convaincre les sceptiques, la solution la plus simple [illegible] à pondre une démo qui pète bien. Je me souviens encore comment toute la rédac [illegible] halluciné devant Anubis, la première démo sur 3Dfx... Le seul hic pour MAsa, c'est qu'une démo de vie artificielle qui montre ce que leur moteur [illegible] dans le slip, ça doit mettre en scène [illegible] plutôt complexes, faire intervenir différents acteurs, nous permettre d'incarner nous-mêmes un de ces acteurs, et faire en sorte [illegible] tout ça bouge joliment sur un écran. Bref, [illegible] appelle plus une démo, mais un jeu. Un [illegible] a qu'à demander : ils ont déjà vendu leur moteur à deux développeurs français, Microïds et Shaman sont en train de leur en préparer trois [illegible] des démos-qui-sont-des-jeux. Oui, mais... [illegible] eux à MAsa, les jeux vidéo, c'est leur passion, en plus des maths, de la bio, de la robotique et du reste. La plupart lisent d'ailleurs Joystick depuis des années. Si, si, c'est vrai, on a [illegible] avec des questions-pièges [illegible], dès le départ, en créant MAsa, Bruno Heintz voulait créer des jeux, en plus du reste. Ces gars-là sont de vrais joueurs. Avec l'aide de Kirialys, [illegible] petite boîte de développement dont le patron, Serge Aurard, a récemment rejoint les rangs de Kalisto, ils ont donc bossé sur le game design de leur premier wargame : nom de code «Ender», en référence à «La Stratégie Ender», le bouquin culte de Orson Scott Card. D'ailleurs, «La Stratégie Ender» n'a pas inspiré qu'un seul jeu à Bruno Heintz, mais toute une gamme qu'il a baptisée @GE (Adaptative Games and Entertainment), et qu'il entend enrichir à raison d'un titre par an. Toutefois, dans l'immédiat, MAsa recherche un éditeur pour «Ender» premier du nom. M'est avis [illegible] bien longtemps...

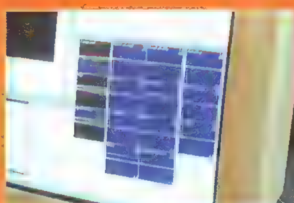
«ENDER» (NOM DE CODE)

GENRE : STRATÉGIE TEMPS RÉEL
DÉVELOPPEUR : MATHÉMATIQUES APPLIQUÉES
EDITEUR : ? ? ?
SORTIE PRÉVUE : 2000

Tous les fans de Total A, de Starcraft et de Command & Conquer seront d'accord avec moi : dans ce genre; qui commence à être un peu surchargé - succès oblige, le jeu parfait est encore à inventer. C'est également ce que se sont dit les gars de MAsa. Et il faut reconnaître que sur un jeu de ce type, une vraie IA, ça nous changerait carrément la vie. Ça tombe bien : «Ender» est doté de l'IA de rêve. Mince, je me suis encore plantée. Ils ne vont pas être contents. Je la refais : «Ender» va être doté de la VA de rêve. En un sens, le rêve est un peu obligé, étant donné que le seul système de Vie Artificielle ludique qu'on connaît aujourd'hui est celui de Creatures. L'IA, c'est couillon (comme son nom l'indique). Tout est prévu dans le programme qui dit : «Si ça et ça et pas ça et... Alors fais ça». Avec la VA, tout change constamment (comme son nom l'indique aussi). On sait quel type d'info on entre, mais vu qu'à l'intérieur ça mouline tout le temps entre trois tonnes de chemins possibles et que ça choisit le chemin que ça veut, le résultat n'est jamais deux fois le même. Les algorithmes utilisés sont des systèmes dynamiques évolutifs faisant intervenir des réseaux de neurones, des gasnets, et tout un tas d'autres trucs mystérieux dont je vous reparlerai d'ici quelques mois. Promis. Leur moteur comportemental, notamment, peut prendre en compte de manière dynamique jusqu'à plusieurs centaines de paramètres différents. (NDRC : En attendant, relisez donc l'exceeeellent article, bien que mis en page n'importe comment, consacré à l'IA et paru dans Joystick n° 75, pp 68-69).
Bref, reprenons notre rêve. Avec «Ender», finis les adversaires prévisibles et les missions trop dures ou trop faciles. «L'autre» s'adaptera automatiquement à votre niveau, car il apprendra à contrer vos stratégies et à tenter des trucs nouveaux. Je veux dire qu'il essayera de vous surprendre en fonction de ce qu'il sait de vous. Bref, le jeu ira à votre rythme. Comme il vous obligera à toujours vous renouveler, il sera sans fin. Il y aura bientôt dans la nature autant de parties que de joueurs différents. En sauvegardant une partie solo, vous sauvegarderez également votre signature. En refilant cette sauvegarde à un copain, il pourra se battre contre votre signature à vous, donc contre vous. Pour ceux qui font de la zique, c'est un peu comme les grooves.



[illegible] le seul programmeur du jeu. Il a bossé avec Kirialys sur le game design [illegible] mangeant allègrement Direct3D et Voxel. Le résultat est [illegible]ant. Le gars qui a l'air complètement abattu, juste à côté, c'est Christian Dang, le bras droit de Bruno Heintz. Il s'est amusé à faire le graphisme du jeu. Comme ça, pour rire.



[illegible] Sachez juste que vous pouvez ouvrir un tableau de ce type, pour chaque unité, qui [illegible] Comme dans la vraie vie !

Finies aussi les unités qui ne comprennent rien aux ordres, qui les exécutent comme des manches, ou qui restent bêtement figées à côté de l'action. Vos propres unités apprendront également de vous. Progressivement, vos commandants se formeront à vos stratégies de guerre et vous pourrez les envoyer accomplir des missions en toute confiance. (Vous imaginez un UO-like où votre perso continue à vivre comme vous, alors que vous n'êtes pas connecté ?) En plus, les commandants eux-mêmes sauront répercuter vos ordres sur les troupes dont ils ont la charge. Pfffffff. Faut que je me calme. Vous commencez à le sentir, vous aussi, l'effet «trop beau pour être vrai» ? Faut que je me calme. Faut que je me calme. Ce sont tous des scientifiques de très haut niveau. Ils ne peuvent pas se planter. C'est im-po-ssi-ble. Ils n'ont pas été formés pour ça. Donc, ils disent la vérité. Ils vont nous le faire, ce jeu. Et voilà, c'est reparti, je recommence à y croire. Mince, j'ai pourtant traîné Ivan Le Fou avec moi pour voir le jeu, comptant sur son scepticisme légendaire pour tempérer mes ardeurs. Rien n'y fait. Bon, il n'y a plus qu'une solution : vous parler des points faibles d'«Ender».
D'abord, ce dernier est très, mais alors très loin, d'être fini. Le graphisme est provisoire. Le design des missions n'a même pas été commencé. Alors, je ne vous parle même pas de l'équilibrage du gameplay. Mine de rien, s'il est raté, ce petit détail peut transformer le plus beau des projets en une daube immonde. Bref, tout dépendra de l'éditeur avec lequel signera MAsa. Le deuxième point noir au tableau, c'est les unités elles-mêmes. Okay, elles seront super intelligentes et on retrouvera parmi elles un savant mix de nos jeux fétiches, mais n'empêche qu'elles sont moches. Le style manga, c'est pas ma tasse de thé. Et... Bon, j'arrête de pinailler. Si le jeu est bien, je m'en foutrai comme de l'an 40 que mon Commandant vu de haut ressemble à Sonic et que ma «Tanya» ait de grands yeux ahuris.




ON SAIT
QUAND
ÇA COMMENCE.
MANKIND
Bienvenue dans le monde démesuré de Mankind, le jeu de stratégie galactique ultime... dont vous ne connaitrez peut-être jamais l'issue ! Car ici, aux confins de l'univers, plus rien ne compte. Ni le temps, ni l'espace. Au total plus de 900 millions de planètes à coloniser, développer, gérer ou combattre dans une partie on-line sans limite. Un conseil : aiguisez votre lame... et votre sens de la diplomatie afin que vos alliés veillent sur vos intérêts pendant votre sommeil. A moins que vous n'enclenchiez l'incroyable système d'alerte de Mankind qui peut vous avertir d'une attaque à tout moment par e-mail, IRQ et même téléphone portable ! Le combat ne fait que commencer mais rappelez-vous ceci : vous n'avez que la vie devant vous. Mankind, vous n'êtes pas au début d'en voir la fin.
UNE PARTIE UNIQUE ET PERPÉTUELLE
EXCLUSIVEMENT ON-LINE
■ Exclusivement on-line ■ Une partie unique et perpétuelle ■ Un nombre illimité de participants ■ Une réalisation 3D magistrale en temps réel ■ Un terrain de jeu aux limites de l'infini avec 900 millions de planètes aux caractéristiques uniques ■ Plus de 150 unités de construction, de commerce et de combat. ■ Alternance des saisons, des climats, du jour et de la nuit. ■ Un système de mise à jour automatique on-line du jeu.
Retrouvez également Mankind sur GOA : www.mankind.goa.com
Tequila © 1998 Cryo On-Line, Vibes. Tous droits réservés.
3615 CRYO
www.cryo-interactive.com
CRYO
vibes
www.mankind.net

Reportage

PAR WANDA

Les développeurs sont des étranges bestioles qui se terrent dans leurs tanières pendant de longs mois et en ressortent un jour, blancs comme des cachets d'aspirine, épuisés, soulagés et rayonnants à la fois, ils vous annonçent fièrement : «Voilà, c'est le petit frère de Myth . Il est beau, hein ? On l'a appelé Myth II.»



Les archers peuvent maintenant tirer des fleches de feu, qui porteront d'autant plus loin qu'ils seront placés plus en hauteur. La prise en compte du terrain est toujours aussi importante

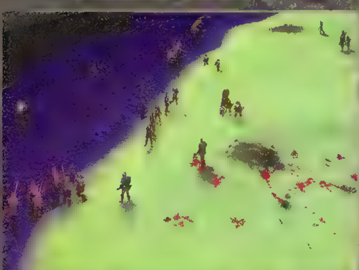
Myth II Soulblighter

STANDARD [illegible] GENRE [illegible] EDITEUR [illegible] DEVELOPPEUR GT INTERACTIVE SORTIE PREVUE [illegible]

Moi qui ne connais des Etats-Unis que bien peu de choses et n'ai jamais eu envie d'en connaître davantage, j'ai eu la grande surprise de découvrir en Chicago une ville plutôt sympa, cosmopolite et animée, et surtout truffée de clubs de blues, où on peut écouter de la bonne musique en buvant plein de bières et en fumant clope sur clope (pour un peu, je me serais crue à la maison). Mes préjugés anti-américains en ont pris un coup. C'est un Français qui a fondé Chicago. Peut-être est-ce là qu'il faut chercher l'explication de cette grâce ? Allez, j'arrête de critiquer gratuitement mes amis américains qui, dans l'ensemble, nous font pas mal de bons jeux, faut reconnaître. N'empêche que Chicago fut pour moi un choc et que je tenais à vous le dire, pas tant dans l'idée de vous filer un tuyau pour vos prochaines vacances que dans celle de vous informer sur mon état d'esprit. L'état d'esprit, mine de rien, ça compte vachement. C'est dingue comme les gens sont plus sympas quand vous êtes en forme, vous avez remarqué ? Et, du coup, c'est vrai que la petite équipe de Bungie m'a paru éminemment sympathique : locaux simples et chaleureux, ambiance détendue, matelas qui traînent de-ci de-là et cabine de douche... Seul point noir au tableau : aucune cafetière digne de ce nom. Rien que des grands récipients de cet immonde jus de chaussettes tiédasse qu'ils osent appeler café. Enfin, je critique, mais si ça peut les aider à faire de bons jeux...

SORTEZ LA NAPHTALINE

Myth II est donc la suite de Myth. Pas de surprise là-dessus. L'histoire est la suite de l'histoire de Myth. Pas de surprise non plus. Et tout, ou presque, a été amélioré par rapport à Myth. Là, je dois dire que je ne m'y attendais pas du tout et, après Chicago, ce fut mon deuxième choc. Hein ? Comment ? Vous voulez dire que Myth II sera comme un concentré de Myth I et de Dark Omen, avec des tas de trucs nouveaux en plus ? Ben, sans aller jusque-là, disons que le jeu a subi un sérieux lifting. Au rang des améliorations, on trouve même pas mal de trucs. D'abord, le graphisme a été enrichi. Les unités sont plus détaillées et elles possèdent davantage d'animations, notamment pour le combat. Même que les différents mouvements s'y enchaînent de manière aléatoire et qu'ils rendent les personnages beaucoup plus vivants que dans le I. Le moteur 3D a également (et évidemment) été amélioré. Il existe toujours sous ses trois formes initiales : Direct3D, Glide et software, auxquelles s'est ajoutée la version Rendition. Effets de lumières et d'ombres, résolution jusqu'en 1024, etc. sont au programme. Mais surtout, les modèles physiques ont été complètement retravaillés pour nous permettre d'interagir avec quasiment tout notre environnement, poulets, oiseaux, arbres et tout ça compris. L'intérêt des missions s'en trouve renforcé, puisque les scénarios prévoient maintenant d'actionner des treuils pour relever des herses et plein de trucs comme ça.

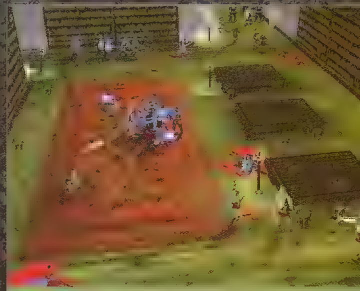




Tuncer Deniz, le chef de projet de Myth II, était designer sur Myth I. Ce gars-là n'aurait pas fait fortune à vendre des aspirateurs : lors de sa démonstration, il n'arrêtait pas de faire des conneries, genre abattre ses nains avec ses propres archers, et j'en passe. N'empêche qu'on s'est bien marrés.

EH ! LES DÉBUTANTS ! ARRETEZ DE BOUDER

Globalement, le principe de Myth est resté le même. On lutte toujours contre les forces du mal et de l'ombre et de tout ça, et on affronte tout plein de sales créatures, horribles à vous glacer le sang. La vue est également la même : à mi-chemin entre vue subjective et 3D iso. Ce qui change, et personne ne s'en plaindra, c'est que Myth II offre de vrais niveaux de difficulté, bien gradués. Bungie a eu le bon goût de nous laisser repartir avec une version alpha de leur jeu. Du coup, à défaut d'avoir pu juger de l'intérêt en termes de gameplay de tout ce dont je vous parlais plus haut (faut quand même laisser un peu de boulot aux testeurs !), j'ai tout de même pu vérifier ce point : en mode «timid» (froussard), les missions sont vraiment faciles. Bon point. Dans la catégorie «on rend notre jeu accessible à tous», les développeurs ont également ajouté une barre d'icônes où les débutants pourront facilement apprendre à maîtriser les différentes formations, qui étaient déjà une des clés de Myth. Grosse nouveauté : on peut maintenant orienter ses groupes avec les flèches du clavier. Et puis on peut se déplacer rien qu'avec la souris. Et puis on peut rappeler à tout moment les objectifs de la mission. Et puis ils ont implémenté un système de way-points. Et puis le mode réseau a été amélioré. Et puis... Vous ne trouvez pas que Myth II ressemble au Myth dont on rêvait lors de sa sortie, il y a tout juste un an ?



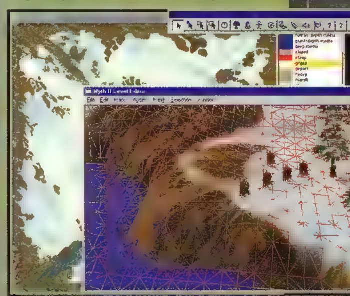
Dans les missions en intérieur, si vous faites tirer vos archers de trop loin, leurs flèches risquent de ricocher sur le plafond et de toucher une cible non désirée : vos hommes de troupe placés en protection à l'avant par exemple.



Toute l'équipe de Myth II est réunie dans ce vaste «open space» : des graphistes aux codeurs, en passant par les «level designers» et le chef de projet.

DEUX SUPERBES ÉDITEURS DE NIVEAUX

Les deux éditeurs de Myth II, Loathing & Fear (en référence à un dessin animé qui fait apparemment bien marrer les Anglo-saxons), seront livrés avec le jeu. Loathing permet de créer les niveaux, de placer les unités et de déterminer le niveau de difficulté à partir duquel elles interviennent. Fear détermine tout le reste : la taille, la force, la résistance, etc. des unités, ainsi que la puissance, la zone d'action, le poids, etc. des projectiles, ainsi que... Bref, ce sont leurs outils de développement que nous livrent là les gars de Bungie. On peut donc faire une croix sur Myth III.




EN PARTENARIAT AVEC FUN RADIO
FUN RADIO
Des démonstrations* chaque mercredi et chaque samedi des meilleurs jeux à venir dans tous les Micromania
Ne ratez pas ces rendez-vous privilégiés qui vous permettront de découvrir, tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux à venir.
Baldur's Gate
Plongez dans cet incroyable univers médiéval fantastique où le sort des nations dépend entièrement de votre détermination et de votre habilité à prendre les bonnes décisions.
Combat Flight Simulator
WWII Europe Series
Revivez la Seconde Guerre Mondiale en Europe dans un jeu aux graphismes somptueux, où l'Angleterre et l'Allemagne ont été totalement "mappées" ! Compatible Force Feed Back.
TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT
Dans ce nouvel épisode des aventure de Lara Croft, vous la verrez piloter un quad à fond la caisse, dévaler des rapides sur un kayak ou encore dans un wagonnet sur les rails d'une mine et se déplacer à toute allure aux commandes d'un engin à propulsion...
CAESAR III
De somptueux graphismes en mode couleur 16 bits permettent de recréer véritablement la splendeur et l'ambiance d'une cité romaine. Le mode de gestion riche et convivial comblera tous les fans de jeu de stratégie. De fantastiques ambiances sonores et musicales !!
SERVICE REPRISE DE JEUX
Micromania reprend* vos anciens jeux PlayStation & Nintendo 64
sont affichées chaque semaine dans votre Micromania !

Reportage

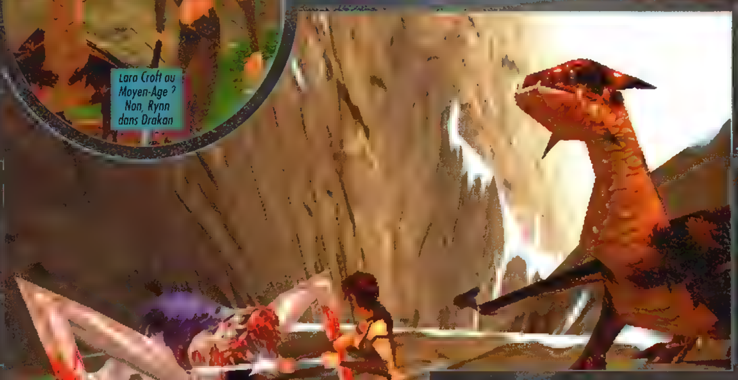
PAR BENJAMIN JANSSENS

Les ramifications du très anglais Psygnosis atteignent le nouveau monde. De passage à San Francisco, nous avons découvert que non seulement Psygno made in USA développe deux titres dans un studio en interne, mais qu'en plus, des équipes externes sont sous contrat. C'est le cas de Surreal Software, concepteur à l'origine de Drakan.





Lara Croft au Moyen-Age ? Non, Rynn dans Drakan



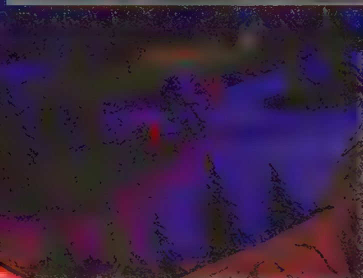


Des combats aériens (dans tous les sens du terme) [illegible]

Drakan
Order of the Flame

STANDARD PC CD-ROM GENRE AVENTURE EDITEUR PSY[illegible] DÉVELOPPEUR SURREAL SOFTWARE SORTIE PRÉVUE FÉVRIER 199[illegible]





D'après Stuart Denman, président de Surreal, Drakan signifie «dragon» en norvégien. Du coup, avec un titre pareil, il était naturel de tomber sur un univers d'heroic fantasy où mages, barbares et dragons se côtoient dans l'allégresse. Le scénario retrace les aventures d'une charmante donzelle décrite par ses géniteurs virtuels comme «Conan le barbare au féminin». À la voir, on se dit que si Schwarzy s'était laissé pousser les seins, en aucun cas cela n'aurait donné Rynn... Rynn la «barbaresse» est donc l'héroïne [illegible] d'aucuns considèrent déjà comme un Tomb Raider-like. N'y voyez là rien de péjoratif [illegible] Drakan, dans sa version [illegible] de programmation, est un petit bijou. Jugez plutôt.

RYNN ET FYNN SONT DANS UN BATEAU

La quête de Rynn débute le jour où, de retour dans son village natal après une partie de chasse, elle tombe nez à nez avec une bande de Wartoks. Mi-hommes, mi-sangliers, les Wartoks se sont emparés de son frangin Fynn. Où l'ont-ils emmené ? Nul ne sait. Navros, le méchant sorcier centenaire, en aurait-il besoin pour une quelconque expérience ? Sans doute. Ni une, ni deux, Rynn part à sa recherche. L'arme au poing (épée à large lame, coutelas, arc, etc.), elle s'en va parcourir le monde de Drakan. Contre l'adversité, Rynn dispose d'un allié de poids, Arokh le dragon. Ses principales caractérisques ? Arokh parle, vole et crache du feu (ou de la glace, selon ses humeurs). Dans la peau de Rynn, vous êtes libre d'aller où bon vous semble, sur terre et dans les airs. En résultent des combats aériens encore jamais vus. De quoi faire planer les amateurs de dogfights à dos de dragon !

ON A CROQUÉ DU DRAGON !

Pour préparer la sortie de Drakan aux États-Unis, Psygnosis s'est offert le luxe d'inviter une bonne centaine de personnes à une chaleureuse soirée. Au programme, combats à dos de dragon via le réseau (Drakan se joue également en réseau), acteurs vêtus comme au Moyen-Age et... Rynn, l'héroïne du jeu incarnée par un mannequin aux formes alléchantes. Les pupilles dilatées, nous avons sauté sur l'occaze... de la rencontrer.



MOORCOCK POUR L'INSPIRATION

Drakan fait immanquablement référence à certains auteurs devenus maîtres dans l'art d'inventer des univers fantastiques. Michael Moorcock est l'un d'eux. Stuart ne s'en cache pas. Tant mieux pour les fans qui avaient besoin de repères. À condition de posséder la machine ad hoc (PII 266 et carte 3D HAUTEMENT recommandés), Drakan est somptueux. Les paysages en 3D sont la concrétisation virtuelle de ce qu'on a pu lire dans certains romans. Chevauchant Arokh avec dextérité, Rynn se déplace au-dessus de fjords et de sommets enneigés aux couleurs éclatantes. Les effets de reflet sont tout aussi excellents. Le «surréalisme» est d'autant plus prononcé, que le moteur conçu par Surreal augmente le nombre de polygones et de textures affichables simultanément. [illegible] Surreal engine [illegible] qui permet en outre de créer des personnages uniques, composés d'un squelette recouvert par une «peau».

MOTEUR «SURRÉALLISTE»

«Ceci est l'une des qualités de notre moteur 3D, explique Stuart. Les jointures entre les polygones - entre l'épaule et le bras, par exemple - disparaissent au profit d'un seul et même corps. En découlent des mouvements plus réalistes. Et lorsque Rynn tranche un membre, une tête ou un bras, le spectateur n'a pas l'impression de voir deux gros polygones se détacher». De la théorie à la pratique : Stuart et Rynn attaquent un groupe de Wartok ; un coup d'épée et le bras droit d'une bestiole tombe au sol. De sa main gauche, le Wartok tente de stopper l'hémorragie... et en redemande. Car, même sans arme, le Wartok s'acharne et répond aux assauts de Rynn par de pathétiques coups de tête, jusqu'à ce que celle-ci vole dans les airs. On s'y croirait ! Pour son premier soft sur PC, Surreal Software à Seattle semble lancé sur la bonne voie. Graphiquement, Drakan tient la route à plus d'un titre. Reste le scénario et ses ramifications, la question étant : «Comment l'équipe parviendra-t-elle à empêcher toute lassitude de la part du joueur ? Car ce que nous avons vu paraît redoutablement linéaire. Wait & see !



Les Wartoks attaquent (prononcez cette phrase dix fois de suite sans vous planter). Rynn peut appeler son dragon à la rescousse. Il viendra préparer le dîner.



SURREAL À LA CONFESSION

***Joystick : Pourquoi avoir choisi un héros féminin (dont les mou-* [illegible]**

Surreal : Au départ, Arokh (le dragon) devait être le personnage central de l'histoire. En y réfléchissant, nous nous sommes rendus compte que cela nuisait à l'élaboration d'un scénario intéressant. Pour plus de profondeur, nous avons inclus un chevalier qui s'est avéré être une femme, Rynn.

Joystick : Comment êtes-vous arrivés à rendre les dépla* [illegible] *réalistes ?

Surreal : Grâce au moteur d'une part, grâce à notre imagination d'autre part. La «version» actuelle d'Arokh constitue le dixième essai. Nous avons passé près de deux mois dessus et soumis de nombreux croquis avant d'obtenir ce résultat. Jusqu'à en être obsédés et à en rêver !

Joystick : En jouant, découvre-t-on les mœurs des dragons ?

Surreal : Nous avons créé six créatures volantes différentes. Au fur et à mesure de la progression, le joueur en apprend davantage sur eux et leur vie. Un niveau comprend même ses nids !

Joystick : Quelle est la prochaine étape ?

Surreal : Lorsque nous aurons terminé le jeu, nous irons plus loin dans l'élaboration de personnages de caractère à l'image de Rynn. Peut-être entamerons-nous un Drakan 2 ?

Reportage

PAR BENJAMIN JANSSENS

Metal Fatigue fut le 3e titre développé aux States pour le compte de Psygnosis, à nous être présenté. À l'origine de ce jeu de stratégie se trouve Zono, boîte autrefois spécialisée dans le développement pour Megadrive.



Le moteur peut afficher plusieurs robots géants simultanément. Pour profiter du spectacle, équipez-vous d'un P200 doté d'une carte accélératrice et d'un strict minimum de 32 mégas de Ram !

STANDARD PC CD-ROM
GENRE STRATÉGIE
EDITEUR PSYGNOSIS
DÉVELOPPEUR ZONO, INC.
SORTIE PRÉVUE JUIN 99







Un p'tit combat au corps à corps ? Sachez qu'à l'issu du carnage, votre mech ou celui de l'adversaire peut laisser au sol tout ou partie de son armure. À vous de la récupérer si vous ne l'avez pas en stock.

Total Annihilation a vraisemblablement marqué une génération de développeurs. Avec sa redoutable Intelligence Artificielle et ses champs de bataille en 3D, le hit de Cavedog devait nécessairement inspirer d'autres concepteurs. Zono est l'un d'eux. Jason Hough, à la tête d'une équipe de dix personnes, travaille depuis plus de deux ans sur le projet (projet un moment interrompu, ce qui explique l'importante durée du développement). «Metal Fatigue mélange plusieurs genres, souligne-t-il. Celui du manga et celui du jeu de stratégie qui tire ses origines de Command & Conquer et de Warcraft dont nous sommes de très grands fans.»

DES MÉCHAS-NIMÉS

À dix mois de sa finalisation, Metal Fatigue comporte déjà des robots géants sympathiquement animés et colorés. «Chaque mech se compose de quatre parties distinctes et détachables. Lorsque vous en construisez un, vous décidez de ce que sera le tronc, les jambes, le bras gauche et le bras droit. Plus de mille combinaisons sont possibles.» Dans les immenses usines, de petits bonshommes s'activent à l'élaboration de membres sans cesse plus performants. Choisirez-vous un tronc pourvu d'un lance-missiles ou équipé d'un jetpack capable de faire voler l'unité ? Préférerez-vous un bras armé d'une gigantesque épée laser ou doté d'un bouclier ? Quel que soit le camp (il y en a trois) que vous défendrez, vous serez amené à bâtir une armée à votre image et dont dépendra la réussite de la quête.

LENTEMENT MAIS SUREMENT

Graphiquement, il faut admettre que Metal Fatigue est bluffant. Les textures sont variées (les terrains de chasse comprennent, entre autres, la jungle, le désert et les grottes de cristal) et les unités diablement bien modélisées. Autre intérêt : une partie se joue autant sur terre, sous terre que dans les airs à bord de satellites à partir desquels on peut lancer une offensive. D'un simple clic, le joueur passe de l'un à l'autre. Pas de combats dans l'eau, en revanche... Là où ça se gâte, c'est lorsqu'on s'intéresse à l'Intelligence Artificielle et au réel potentiel des méchas une fois construits. En clair, qu'est-ce qui différencie un golgoth doté d'une scie circulaire d'un autre armé d'une hache ? Les différences nous ont paru infimes. Et côté IA, les réactions des troupes sont à travailler, c'est une certitude (d'autant plus que, en juin 99, la concurrence sera très rude !).





Métal Fatigue



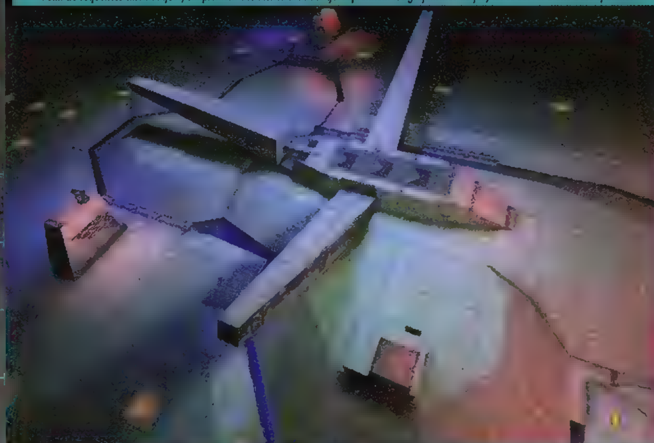
GT
Grand Touring
Amateur de Sensations Fortes ?
➔ Système d'intelligence artificielle unique, 12 pilotes aux caractéristiques propres.
➔ 16 voitures en course simultanément.
➔ Pilotez 20 voitures sur 20 circuits.
➔ Mode multijoueur jusqu'à 8 pilotes en réseau ou par Internet.
➔ 2 modes de jeu : arcade ou simulation.
Bientôt disponible en **version française**
published by Empire Interactive.
Windows CD-ROM PC
empire SPORT
http://www.ubisoft.fr
HOT LINE UBI SOFT 08 36 68 46 32
3615 Ubi Soft
Ubi Soft

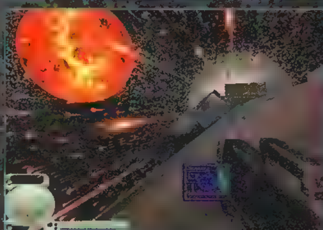
Reportage

PAR BENJAMIN JANSSENS

Remake d'un ancien hit sur Amiga, Hired Guns utilise le moteur d'Unreal. Sa principale particularité réside dans le gameplay. Hired Guns force le joueur à contrôler quatre mercenaires simultanément, dans un monde post-apocalyptique. Novateur ?

Point de séquences cinématiques, simplement des scènes animées qui reprennent les graphismes du jeu, tel ce survol d'une base spatiale.







Quatre mercenaires = quatre écrans (sur le même écran). Vous pouvez incarner le partenaire qui vous sied le plus par ses capacités.



Des textures lumineuses pour un monde cyberpunk, qui aurait plu à William Gibson, l'inventeur du cyberspace

Nous sommes en l'an... oulah, beaucoup, c'est-à-dire loin dans le futur. Trois gigantesques trusts règnent en maîtres sur le système interstellaire baptisé Luyten. Ces corporations ont par ailleurs [illegible] la Terre (pauvre planète bleue, qui chaque fois s'en prend plein la poire !). Un petit détail qui a son importance, surtout quand on se nomme Kircher, mercenaire revanchard dont la devise se résume à : «Il faut combattre le feu par le feu». Préparez-vous, car ça va péter ! Après avoir parcouru ces lignes, vous vous doutez que Hired Guns n'est pas une adaptation d'un roman de Cronin. Ce Doom-Unreal-like propose un zest de violence dans un monde de brutes.

QUATRE, C'EST MIEUX QU'UN

Calqué sur le moteur d'Unreal, Hired Guns tente de renouveler le genre. Brett Close en explique : «Pour satisfaire les [illegible] de ce type de soft, nous avons retravaillé le moteur 3D du jeu édité par GT Interactive. Désormais, le nombre de polygones à l'écran est plus [illegible]. De plus, nous avons délibérément [illegible] pour un univers cyberpunk [illegible] coloré. [illegible], et par-dessus tout, nous avons modifié le gameplay de sorte à permettre au joueur de [illegible] quatre personnages en même temps.» A l'écran, vous avez le choix entre un mode plein écran et un mode écran séparé (voir photos). Ce dernier mode montre ce que voient vos partenaires, et accessoirement ce qu'ils ressentent. Pourquoi pas !

PUNK TA MERE !

Vous n'êtes nullement contraint d'interpréter Kircher tout au long de l'aventure. Zappez d'un combattant à l'autre comme vous le sentez, de Myriel capable de visiter les matrices imaginées par William Gibson à Osverger le tank humain en passant par Rorian et Kircher ! Le concept est très alléchant. Dans la pratique, cependant, Hired Guns devra se doter d'une intelligence artificielle à toute épreuve. Il serait super bien que les ennemis réagissent différemment, selon la tactique adoptée. Que vos potes fassent preuve de ruse et de logique lorsqu'ils tombent dans un piège et que vous n'êtes pas à leurs côtés. Que les armes diffèrent réellement d'un bonhomme à l'autre. Que... comprenez : il est trop tôt pour émettre des critiques. L'idée de base est astucieuse, aux développeurs de Devil's Thumb de se surpasser.

STANDARD PC CD-ROM
GENRE UNREAL-LIKE
EDITEUR PSYGNOSIS
DÉVELOPPEUR DEVIL'S THUMB
SORTIE PRÉVUE PRINTEMPS 1999

Hired Guns

Guillemot

POUR GAGNER,

NE PRENEZ PAS N'IMPORTE QUOI,



MAXI GAMER 3D² PCI

DOPEZ PLUTÔT VOTRE PC !

- **ACCÉLÉRATION MAXIMALE POUR LES ACCROS DE JEU :**
  Accélérateur graphique 3D ultra-perfectionné : processeur 3Dfx® Voodoo²™
- **QUALITÉ D'IMAGE ÉPOUSTOUFLANTE :**
  Effets spéciaux et graphiques 3D sophistiqués pour des jeux encore plus proches de la réalité.
- **CARTE ÉVOLUTIVE :**
  Doublez vos performances en installant 2 MAXI GAMER 3D PCI dans votre PC !

AVEC MAXI GAMER 3D² PCI
ATTEIGNEZ UNE VITESSE,
UNE JOUABILITÉ ET
UN RÉALISME ENCORE JAMAIS ÉGALÉS !



Version 8Mo ou 12Mo.

GUILLEMOT FRANCE S.A
BP 2 - 56204 La Gacilly Cedex
Tél 02 99 08 81 71 - Fax 02 99 08 94 17

www.guillemot.com

Le top de la rédac'

STRATÉGIE

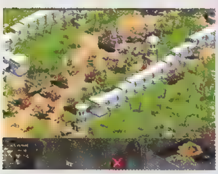
BATTLEZONE
ACTIVISION

TOTAL A. / CONTRE-ATTAQUE
CAVEDOG

COMMANDOS
PYRO STUDIOS

DARK OMEN
MINDSCAPE GB

AGE OF EMPIRES
MICROSOFT



AVENTURE

RIVEN
CYAN

DARK EARTH
KALISTO

ZORK GRAND INQUISITOR
ACTIVISION

BLACK DALHIA
ACTIVISION

FEEBLE FILES
ADVENTURE SOFT



ARCADE/ACTION

UNREAL
EPIC GAMES

M.I.A.
GLASS GHOST

CONFLICT FREESPACE
VOLITION

HEART OF DARKNESS
AMAZING STUDIOS

QUAKE 2
ID SOFTWARE

JEDI KNIGHT/MOTS
LUCAS ARTS



JEUX DE RÔLE

FALLOUT
INTERPLAY

MIGHT & MAGIC 6
NEW WORLD

ULTIMA ONLINE
ORIGIN

DAGGERFALL
BETHESDA



SIMULATION

GRAND PRIX LEGENDS
PAPYRUS

MONACO GRAND PRIX
UBI SOFT

COLIN MCRAE RALLY
CODEMASTERS

F22 TAW
DID

F16/MIG 29
NOVALOGIC

COUPE DU MONDE 98
EA SPORTS

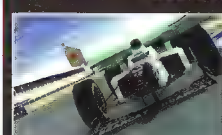
INTERSTATE'76
NITRO ACTIVISION

FLIGHT SIMULATOR 98
MICROSOFT

F15 ORIGIN
SHUNK/WORKS

FLIGHT UNLIMITED 2
LOOKING GLASS

GREAT COURTS 3
BLUE BYTE



WARGAME

THE OPERATIONAL ART OF WAR
EMPIRE

STEEL PANTHERS 3
SSI

CLOSE COMBAT 2
ATOMIC

GETTYSBURG
FIRAXIS

LE TOP PREVIOU

HOMEWORLD
STRATÉGIE
RELIC

MANKIND SPATIAL
ONE LINE
VIBES

FALLOUT 2
RÔLE
BLACK ISLE

BALDUR'S GATE
RÔLE
BIOWARE/BLACK ISLE STUDIO

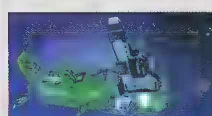
INTERSTATE'82
SIMULATION
ACTIVISION

OUTCAST
SIMULATION
SIMIS

HALF-LIFE
ACTION
VALVE

AGE OF EMPIRES 2
STRATÉGIE
MICROSOFT

DIABLO 2
ACTION
BLIZZARD





La mode d'emploi de le Joystick en français

Les icônes, c'est rudement sympa. Pas besoin d'explications, on comprend d'un simple coup d'œil et... Bon d'accord, on vous explique à quoi elles correspondent, les icônes.

Au secours ! Nécessite une trop grosse configuration.

Démo ou patch présents sur le CD-Rom.

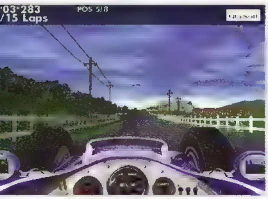
Jeu majeur et indispensable.

- Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D (Direct 3D 3Dfx, Direct 3D PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Rendition Verité 2x00, Intel 740, Permedia 2, S3 Virge)
- Exploite spécifiquement les cartes à base de 3Dfx (Glide)
- Exploite spécifiquement les cartes à base de PowerVR (PowerSGL)
- Exploite les cartes 3D gérant OpenGL (3Dfx, PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Permedia 2)
- Exploite spécifiquement les cartes à base de Rendition (Verité 2x00)
- Exploite le bus AGP (Advanced Graphics Port)
- Fonctionne directement sous Windows 95
- Fonctionne sous Windows NT 4.0
- Fonctionne sous DOS
- Fonctionne en mode DOS avec Windows 95
- Utilise le MMX
- Compatible avec le ForceFeedBack Pro, joystick à retour de force Microsoft

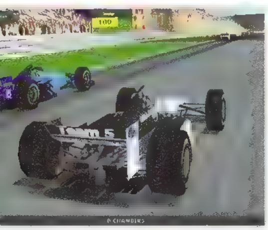
- 40 Beuark
- 50 Moyen
- 60 Pas mal
- 70 Bien
- 80 Très bien
- 90 Exceptionnel

Test







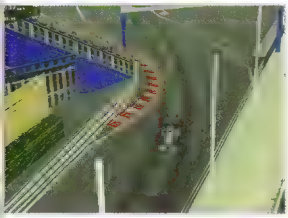




Monaco Grand Prix Ra

Course de F1 pour tous joueurs - PC CD-Rom





de faire une intro, celle du voisin. Tenez. Fishb pour Grand Prix Legends : «Alors que certains éditeurs des hors de prix, Papyru...» oups, pardon, « ... Ubi Soft a détourné... » « ...a détourné le problème en réalisant sur la saison...» des vendanges ? «... », année à laquelle , ce qui nous fera 1997. Bon, ben j'aurais mieux fait de l'écrire



Au diable la technologie... Voilà l'état d'esprit dans lequel j'errais, il y a quelques jours. Entouré depuis des années par des ordinateurs, on en vient quelques fois à vouloir renouer avec le monde réel. Je me baladais donc dans la campagne, traduisez les pieds dans la merde, lorsqu'il m'est soudain venu une idée géniale. Et si j'écrivais un test ? Oui, on ne se refait pas complètement. Je sortis alors mon traitement de texte, à savoir un calepin tout neuf accompagné d'une gomme et d'un crayon ; d'un crayon-gomme devrais-je dire, la gomme étant intégrée au crayon. Remarquez, je vous parle d'un calepin, j'aurais été plus précis en vous décrivant un bloc papier savamment retenu dans une sacoche de cuir à la fermeture sophistiquée. Mais comment cela peut-il bien s'ouvrir ? J'essaye... rien à faire. Encore... toujours pas. Ça a dû être fabriqué par des Chinois. Je ne suis pas stupide pourtant, quoique... On dit que l'informatique ouvre l'esprit, mais ouvre-t-elle les calepins ? Au diable la campagne... Voilà l'état d'esprit dans lequel j'étais de retour à la maison. Et cette envie de tester un jeu qui me reprend. Bon, j'allume mon PC... Rien. Saviez-vous qu'il y a de l'épice sur Dune ? Mais qu'importe. J'oubliais qu'il (mon PC) m'avait fait enrager en plantant une poignée de jours avant, d'où la tentation d'évasion en plein air. Il avait claqué en jouant à Dune justement, d'où l'épice. Mon PC ne démarre pas et, en guise de dessert, le moniteur non plus. Que de problèmes en somme, mais comparé à ce foutu calepin, c'est du gâteau. Du gâteau au chocolat, rapport au dessert, et à mon repas de ce midi. Ouh la la, c'est confus tout ça. En fait non, tout se tient. J'aurais pu dire, « le calepin comparé au PC, ce n'est pas de la tarte », et, effectivement, je n'ai pas mangé de tarte. Bon, révision faite, je n'ai plus envie de tester de jeu, mais mon PC redémarre, rapport à la révision. C'est bon, je pète un plomb, il est temps de s'y remettre. Allez, je vais tester... au hasard... Monaco Grand Prix.

Une première impression de déjà vu

Deux catégories de gens sont susceptibles de lire ce texte : les voyants et les borgnes. En fait, il y a ceux qui connaissent F1 Racing Simulation et les autres. Pour la première catégorie, vous trouverez un récapitulatif en images des principales évolutions apportées à Monaco Grand Prix à la fin de ce test. Pour les autres, nous allons reprendre depuis le début.

L'an dernier, Ubi Soft sortait la simulation de Formule 1 qui révolutionnait le genre sur PC. F1 Racing Simulation fut tellement en avance sur son temps, qu'aujourd'hui encore, aucun concurrent n'a su approcher de près ou de loin la qualité de ce soft. Autant vous dire que l'annonce de Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 a fait l'effet d'une bombe. Sera-t-il aussi innovant que le premier, aussi surprenant ? En fait, oui et non. Globalement, le jeu ressemble beaucoup au premier. Même graphisme, même présentation et même structure, au point où l'on peut croire qu'il s'agit davantage d'un add-on que d'un nouveau produit. Mais les changements existent bel et bien.

En premier lieu, le jeu vous invite à choisir le type de partie, mono ou multijoueur. Deux nouvelles options font leur apparition : la possibilité de créer un pilote en définissant son poids, sa taille, sa date de naissance... et la sélection d'un mode Rétro sur lequel nous reviendrons plus tard. L'une des grandes qualités de Monaco réside dans le fait qu'il est accessible à tout le monde. L'amateur et le joueur confirmé pourront régler tout un tas de paramètres d'aide au pilotage en fonction de leur niveau. Le jeu peut donc passer du mode facile, très facile même, au mode très très très difficile. À titre d'info, j'ai tenté de flatter mon ego en mode Pro, sans aucune aide,



cing Simulation 2

Les voitures ne sont plus les mêmes selon l'écurie, et l'apparition de reflets (sur Voodoo 2 dans ce cas) vient embellir le moteur 3D.

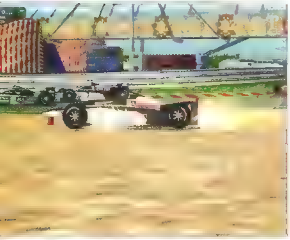




Les vues caméra sont hyper réalistes.

Un patch pour jouer en réseau TCP/IP et donc sur le Net sera bientôt disponible

On ne peut pas rester dans le sable, mais il n'est pas toujours simple d'en sortir ..



et dans le mode Carrière, une alternative fascinante mettant en relief votre véritable aptitude à intégrer le cercle fermé des pilotes de F1. Résultat : des centaines de tours d'essais sur le circuit de Melbourne, plus de 5 jours de réglages, des litres de coca, des dizaines de coups de fil, et le tout dans un seul but : me qualifier. Et dans les dix derniers qui plus est ! Décrocher la pole en mode Facile ne m'a pris qu'un tour, c'est vous dire. Cette faculté de pouvoir mettre le soft à sa portée concerne tous les types de jeux, qui sont, soit dit en passant, nombreux. Par exemple, le mode Entraînement vous permet d'apprendre à conduire en suivant une voiture fantôme qui vous montrera les points de freinage et les trajectoires à adopter. Outre les autres possibilités de championnat, de course simple ou de course contre la montre, le Grand Prix personnalisé et le mode scénario laissent libre cours à l'imagination en vous impliquant dans des situations que vous aurez créées. Mais rien ne vaut le mode Carrière, qu'on se le dise !

Les parties configuration et règlement ont été revues. Outre les tonnes de réglages comme les vitesses manuelles ou automatiques, le degré de dommage, l'anti dérapage, l'aide au braquage, les différentes sortes de pannes, le paramétrage de la course, j'en passe et des meilleurs (une bonne trentaine devrais-je dire), Monaco GP se voit gratifié de la nouvelle réglementation des 107 %, de l'utilisation d'un mulet et de 38 jeux de pneus par Week-end. Côté configuration, il gère désormais les volants à retour de force, le son 3D et différentes résolutions, selon les capacités de votre carte 3D. Ainsi, une 3Dfx Banshee accepte sans mal du 1280x1024 avec une fluidité, non pas parfaite, mais étonnante. À machine égale, le jeu tourne plus rapidement qu'avant. Ainsi, un Pentium 200 équipé d'une Voodoo 1 convient parfaitement en 640x480. Sur un Pentium II 350 équipé d'une Voodoo 2,8 Mo, c'est du 40 images/seconde en 800x600. Enfin, la partie Direct3D ne pose plus de problème, ni de compatibilité, ni de vitesse.

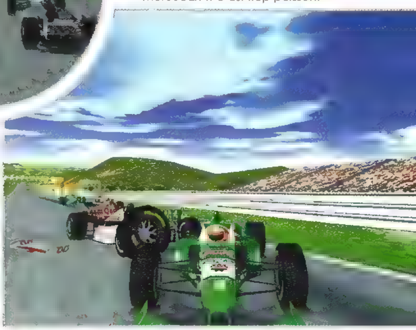
Terminons ce tour global des possibilités en passant par le mode réseau. Les connexions IPX, Modem, câble série et écran splitté permettent l'affrontement de 2 à 8 joueurs. Bien que largement amélioré, le mode IPX n'est pas encore à la hauteur de celui de Grand Prix Legends. Certes, on peut désormais « frôler » les voitures sans voler dans le décor et privé de toute explication, mais ne vous attendez pas à du millimètre près. Disons qu'à trois joueurs IPX, l'imprécision des positions transmises oblige à prendre quelques précautions quant aux distances à respecter. Mais rien à voir avec F1 Racing qui était carrément injouable en multijoueur. Ces problèmes sont moins flagrants en câble direct null modem ou bien en écran splitté, dans ce dernier cas, les deux joueurs jouant sur le même écran.

Des modélisations plus fidèles que ma nana

Concernant les circuits, ce sont ceux de la saison 1997. En parlant de saison, il est très décevant de constater que Monaco GP ne possède pas la licence FIA, contrairement à F1 Racing (le prix à payer se comptant en millions de dollars). En clair, aucun sponsor, aucune publicité ou marque ne sont présents. Difficile de se plonger dans l'ambiance dans de pareilles conditions. C'est à ce titre que les développeurs ont inclus des éditeurs de toutes sortes. Chaque joueur peut, avec l'aide d'un logiciel de dessin, retravailler toutes les textures du jeu, aussi bien de la piste que des voitures, éditer les différents sons et tous les détails ayant attrait aux pilotes et aux écuries. Pour ceux qui ont Internet, des sites comme www.F1racingsim.com proposeront très bien-



Robert dans ses œuvres. Les voitures peuvent perdre toutes sortes de morceaux .. C'est trop puissant





La vue intérieure est un peu basse. Mieux vaut connaître le circuit sur le bout des doigts



Ah, si tout pouvait être aussi réussi, qu'avec ...
Veuillez partager avec nous notre bonheur et notre plaisir
Menu
Monsieur et Madame Dupont
132, bd Camélinat
92247 Malakoff
PrintMaster
7
PrintMaster GOLD
BON GOÛT
Les Nouvelles
Avec PrintMaster, créez et personnalisez tous vos documents illustrés.
réalisés exclusivement pour PrintMaster.
vous ressemble. En famille, utilisez PrintMaster
créations de toute beauté !
Venez découvrir le monde en ligne de TLC-Edusoft sur http://www.tlc-edusoft.fr
Pour recevoir notre catalogue, écrivez-nous à l'adresse suivante :
TLC-Edusoft
Toute La Connaissance

Test

Monaco GPRS

Le mode Rétro est vraiment très marrant en réseau. De plus, les tableaux de bord sont splendides.





Les mécanos s'affairent sur votre voiture.

INTERNET
Non. Un patch arrive bientôt

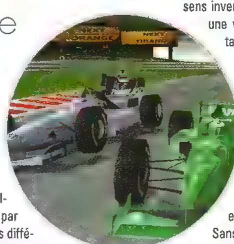
tôt les textures des voitures et les circuits de la saison 1998. Mais revenons à nos moutons. De la famille des ovidés, le mouton est mondialement connu pour sa laine ... détendez-vous, je plaisante. Les circuits, donc, au nombre de 17, incluent deux nouveaux venus qui sont le Luxembourg et l'Autriche. Le gravizme de zes dzerniers est tout zimplement zuperbe (excusez-moi, c'est à cause de l'Autriche...), avec des collines hyper réalistes, une pelouse bien verte, des tribunes design et tout et tout. Ce n'est pas toujours le cas pour les 15 autres tracés. Il faut dire qu'Ubi Soft ne s'est pas trop foulé puisque la grande majorité d'entre eux sont strictement identiques à ceux de F1RS. On peut dire de même des menus, remarquez. Il n'en reste pas moins de superbes tracés comme Spa, Monza ou Monaco bien sûr. Le souci du détail est impressionnant. On retrouve chaque objet à sa place et la moindre petite bosse est parfaitement reproduite. Il suffit de regarder un Grand Prix à la télé pour prendre conscience de la qualité du boulot fourni par les p'tits gars de chez Ubi (bien qu'ils ne se soient pas trop foulés comme je le disais plus haut. Disons qu'ils s'étaient bien foulés la première fois). Le design des voitures a complètement été revu. Chaque écurie possède sa propre forme de coque, bien que, je vous l'accorde (quoi la raquette ?), rien ne ressemble plus à une F1 qu'une autre F1. Les reflets sur les peintures sont magnifiques, avec une 3Dfx 2 tout du moins, et les bras d'amortisseurs bougent au moindre à-coup. La tête du pilote aussi, mais ce n'est pas nouveau.

Un comportement digne de Nadine de Rothschild

Entrons dans le vif de l'action, en sélectionnant une petite course sur le tracé de ZeltWeg. Je m'installe dans une voiture de l'équipe Joystick, redesignée par moi-même quelques minutes auparavant. Je change de vue pour obtenir une caméra plongeante sur le capot. Les auteurs ont intelligemment regroupé les touches caméra par genre. Ainsi, en appuyant sur F2, on cycle les différentes vues utilisables en conduite : vue interne, vues



externes arrières et vue capot. Sur F3, c'est la vue des caméras télés et sur F4, les vues fantaisistes. Une vingtaine d'angles possible au total. Les feux s'allument rouge, les régimes moteur s'accélèrent... et c'est parti « Pénalité de dix secondes pour départ anticipé. Rentrez au stand ». Mince, il faut que je m'arrête dans les trois tours pour écoper de ma pénalité, sinon, c'est le drapeau noir. Tous les drapeaux sont gérés. Le jaune pour les accidents, le noir pour la disqualification - on ne peut plus prendre la piste en sens inverse par exemple -, le bleu pour laisser passer une voiture plus rapide et le drapeau « Attention taupes ! » qui vous indique qu'une putain de taupe fait des trous partout. Ce serait trop con, n'empêche. Le premier virage est à l'aveugle, comme on dit. Il faut freiner très tôt. Bien plus que dans F1 Racing, pour les habitués. Ouah, génial. Les amortisseurs vibrent et ma roue gauche se bloque. Les roues qui se bloquent individuellement, ça, c'est nouveau. A priori, la gestion du comportement a été entièrement revue. La voiture est plus délicate à conduire mais plus précise. Sans aucune aide, c'est l'enfer. Je réaccélère pour reprendre la trajectoire et j'évite de justesse Robert qui venait de me faire l'intérieur. Allez, vas-y Robert, si ça peut te faire plaisir. C'est le pied total, mais la voiture est un peu sous-vireuse. J'annule ma partie dans le but de procéder à quelques réglages. Des réglages, il y en a des tonnes, et chacun d'eux à une influence flagrante sur le jeu. Hauteur de caisse, rapport de boîte, carrossage, parallélisme, régime moteur... tout y est. Monaco GP inclut également la télémétrie. Là, ça se complique. La machine retient chacun de vos tours et retrace les différentes courbes pour chaque élément de la voiture. En affichant, par exemple, la courbe de vitesse de rotation de la roue arrière droite, vous pourrez voir à quel moment elle s'est bloquée et déterminer la répartition des freins, etc. Plus de 20 organes sont ainsi surveillés par l'électronique embarquée. Son utilisation reste vraiment très complexe. Toujours est-il que chaque réglage est important. Je vous racontais, au début, mon anecdote en mode Carrière (5 jours de réglages, blablabla...). Sachez quand même qu'en modifiant chaque paramètre degré par degré, millimètre par millimètre, j'ai réussi à gagner 8 secondes ! Rien que ça. Je vous rassure, tout ceci n'est pas nécessaire en mode Facile. Je recommence donc une course avec différents réglages. Là, c'est trop bien, la voiture colle à la route et les sensations sont extraordinaires. Je frôle les vibreurs et j'entame un gros freinage en virage gauche. C'est difficile à expliquer, mais on ressent les changements de la répartition des masses. La roue avant gauche est dans ce cas plus efficace et plus difficile à bloquer. J'attends le point de corde pour libérer progressivement les gaz. Tiens, voilà Robert qui vient de se crasher. Rien ne sert de courir, Robert, le stand n'est pas loin. Quel con, ce Robert. Il y a des morceaux partout sur la piste et les autres F1 évitent tout cela avec brio. L'intelligence artificielle est



Monaco : le fameux virage de Loews sous la pluie





Saitek
R4 Racing Wheel* Force Feedback
Levier de vitesse à réponse rapide
2 boutons programmables
Pédalier ergonomique et stable
Réglage des pédales
Powered by Microsoft® Force Feedback Technology
Digital
C'est aussi...
X36
Le X36 combine un throttle et un joystick pour donner une autre dimension à vos jeux de simulation aérienne, de combat et d'aventure.
Cyborg 3D Digital Stick*
Joystick ambidextre à technologie digitale s'adaptant entièrement à la taille de votre main.
PC Dash*
Finis les raccourcis clavier à connaître par cœur ! Avec le PC Dash toutes les fonctions de vos jeux sont à la portée de vos doigts.
X6-33m
Pad 8 boutons digital / analogique + throttle pour PC.
Distribués par FNAC, VIRGIN et * TOYS"R"US
transecom une société du groupe Saitek
Renseignements au 01 39 86 96 30. E-mail : transtpv@club-internet.fr ou http://www.saitek.com
Brochure sur demande à TRANSECOM,
12, avenue des Morillons, 95140 GARGES LES GONESSE
Nom, prénom
Adresse
C.P.
Ville
Date de naissance / /
Configuration matériel :
J 11/98

Les évolutions de Monaco GPRS 2 par rapport à F1 Racing Simulation



1) La résolution graphique est désormais modifiable. L'image du haut a été prise sur une carte Banshee Maxi Gamer Phoenix en 1280x1024. L'image du bas est à la résolution originale de 640x480. Le moteur de la simulation est plus réaliste et plus rapide qu'avant.

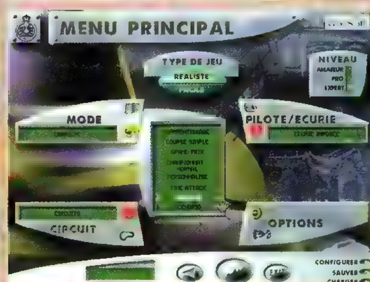


4) Une aide très complète est intégrée à chaque étape du jeu. Là, c'est celle des circuits. Pour les réglages, vous obtiendrez des tas de conseils plus pratiques les uns que les autres.





5) Le joueur n'a plus besoin d'emprunter l'identité d'un pilote. Il peut créer la sienne et l'intégrer au jeu.



6) De nouveaux modes de jeu font leur apparition. Le mode Carrière vous impose une écurie. En procédant aux bons réglages et en prouvant votre talent de conducteur, vous recevrez des propositions (virtuelles) d'une autre écurie plus performante. Le mode scénario vous propose des challenges qu'il vous faudra relever. C'est très rigolo. Enfin, rigolo, rigolo, c'est vite dit quand même. C'est bien quoi !



2) Le circuit de ZeilWeg en Autriche est l'un des mieux réalisés.



3) Le grand prix de Luxembourg avec Robert en dernière position.



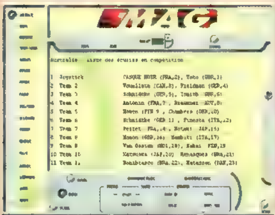
7) Le jeu n'a plus la licence FIA, certes, mais on peut tout éditer. C'est marrant non ? Ou plutôt, c'est bizarre non ? Ou encore, c'est futé non ? En tout cas, c'est une bonne idée.

PENTIUM 200 ÉQUIPÉ 3DFX | UBI SOFT | UBI SOFT FRANCE

VF

MULTIJOUEURS

RÉSEAU IPX	8
MODEM DIRECT	non
INTERNET IP	8 (PATCH À VENIR)



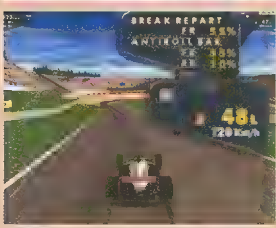
8) Un magazine a été intégré. Vous accéderez ainsi à toutes les infos sur toutes les courses. Une excellente idée ma fois.



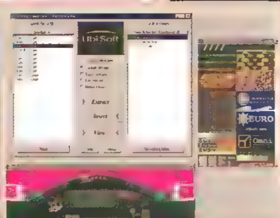
9) Le mode Rétro est excellent, surtout en réseau. Cela dit, c'est un peu gadget. Rien à voir avec GP Legends en tout cas.



10) Si les réglages ont, de manière générale, une incidence plus directe sur le comportement de la voiture, la seule nouveauté réside dans le paramétrage du parallélisme. Comme vous pourrez le remarquer, l'interface est mieux faite qu'auparavant puisque l'on peut désormais copier les paramètres « Avant Course » ou « Course », un à un ou d'un bloc.

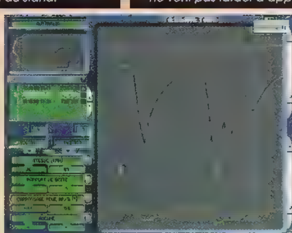


11) Grâce aux touches F10 et F11, il est possible de modifier, depuis la course, la dureté des barres antiroulis, la répartition du freinage et la stratégie de course en communiquant le type de pneus et le nombre de litres d'essence pour le prochain arrêt au stand.



12) Monaco GP dispose de deux éditeurs, l'un pour le graphisme et l'autre pour le son. On peut ainsi redessiner toutes les textures et refaire les sons des moteurs par exemple. Il y a fort à parier que les voitures de la saison 1998 ne vont pas tarder à apparaître sur le Net.

Le comportement de la voiture a entièrement été revu.



13) La télémétrie permet d'analyser très précisément le comportement de la voiture sur un tour. C'est un réel outil professionnel, ce truc, mais j'avoue que c'est trop compliqué pour moi.

incroyable. Selon le niveau de difficulté choisi, les opposants se comportent de manière plus ou moins agressive. Si vous arrivez plus vite, ils vous ouvrent la porte. Si c'est un concurrent à qui vous venez de faire une crasse, il vous ferme la porte. Géant, je vous dis.

Un environnement réussi, quoique...

Monaco Grand Prix intègre tout un environnement renforçant d'autant le réalisme de ce sport. Chaque arrêt au stand se traduit par une agitation des mécaniciens de votre écurie. Ils s'affairent à changer les pneus, les ailerons si besoin est, font le plein. Pour un grand prix, vous pouvez définir une stratégie de course à l'avance. Mais vous pouvez également donner des instructions à votre stand en modifiant le nombre de litres ou le type de pneu depuis votre voiture et pendant la course. Cela était impossible dans F1 Racing Simulation. Dans le même registre, on peut modifier la répartition du freinage et la dureté des barres antiroulis, toujours pendant la course. L'entrée au stand peut se faire en manuel, avec une touche à appuyer pour déclencher le limiteur de vitesse. Et puis il y a la météo aussi. Elle peut évoluer en temps réel pendant la course, ce qui complique singulièrement les choses. À ce propos, le rendu de la pluie est sublime mais il ralentit pas mal l'animation sur une machine un peu faible. Avec les cartes nouvelle génération, pas de problème.

Le soft n'est pourtant pas dénué de défauts, mais ils sont peu nombreux. Le principal concerne les bruitages du jeu. Après avoir joué à Grand Prix Legends, on finit par trouver ceux de Monaco franchement moyens. Ils sont identiques à ceux de F1 Racing, musiques comprises et voix agaçantes des stands. Ça énerve quand même pour un jeu « nouveau ». Bon, ce n'est pas catastrophique, mais il aurait été de bon ton, si je puis me permettre, de modifier cela. Autre détail énervant, il est difficile de remettre la voiture dans le bon sens après un tête-à-queue. Bref, je terminerai ce test avec le mode Rétro. En cliquant sur la F1 des années 50 de la page d'intro du jeu, les menus passent en couleur sépia et en version limitée. Plus d'accès au garage, ni au circuit. En clair, vous ne pouvez courir que sur un seul circuit de l'époque et dans l'une des quatre voitures. Ce mode est magnifique et très drôle à jouer, surtout en réseau. Le tableau de bord des voitures et le design sont excellents. Ce n'est peut-être qu'un plus sans grand intérêt, mais c'est vraiment sympa. Les réactions des véhicules jouissent du même souci de perfection, et on se prend à rêver sur les inconscients qui pouvaient bien piloter ça !

Lord Casque Noir

- Le comportement très réaliste de la voiture.
- Les nombreux modes de jeu.
- Les éditeurs intégrés.
- L'intelligence artificielle.
- La difficulté adaptable à tous les joueurs.
- Le mode réseau encore imparfait.
- Un design trop proche de F1 Racing Simulation.
- L'absence de la licence FIA.

En conclusion, Monaco GP est un jeu fantastique. Mais justifie-t-il réellement son achat lorsque l'on possède déjà F1 Racing Simulation ? La réponse est simple : non si vous n'avez pas accroché plus que ça avec F1RS. Oui, si vous êtes fan. Mais attention, ne vous attendez pas à une révolution. Passez sur vos premières impressions et laissez-vous prendre au jeu, ça en vaut la chandelle . Quant à ceux qui n'ont pas le premier, la question ne se pose pas, c'est une merveille

91 80 94



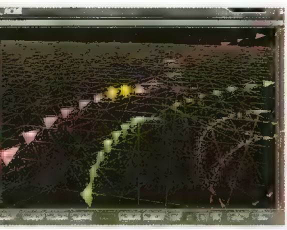
TAW est à ce jour la seule simulation de conflit aérien. En tant que commandant de base, opérateur AWACS ou encore pilote, vous devrez mener la guerre à tous les niveaux.



Total Air War



Simulation de guerre aérienne pour amateurs éclairés - PC CD-Rom



Surprise ! Total Air War n'est pas l'add-on annoncé, mais une grosse « suite » de F-22 ADF, le précédent titre de DiD. Au lieu d'implémenter simplement un type de campagne dynamique, il va permettre au pilote de se glisser dans la peau d'un commandant de secteur aérien, lui offrant la possibilité de planifier tout ce qui peut être conçu dans le domaine de la bataille céleste. Mieux encore, TAW est un jeu complet qui comprend, dans le pack, F22 ADF. Total Air War doit son surnom au dogme récent de L'US Air Force qui veut qu'une bataille soit avant tout gagnée par la suprématie aérienne totale. Cela signifie «éliminer tout ce qui vole et qui ne s'appelle pas ami» mais permet aussi, par la suite, de se servir de cette maîtrise absolue des cieux pour paralyser l'antagoniste en l'amenant à la destruction ou à la réeddition.



Les paysages sont toujours aussi somptueux



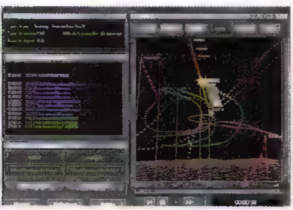
▲ *À chaque pression sur la touche de missions, on obtient une liste des activités de plein air du moment*

Le premier F-22 (ADF) posait les structures d'un moteur de jeu qui était au demeurant excellent, mais à la durée de vie un peu raccourcie par des campagnes composées de missions scriptées et parfois trop dures. C'en était assez, cette fois-ci nous avons droit à un changement radical d'optique puisque c'est dans pas moins de 10 campagnes dynamiques et fort différentes que nous devrons accomplir notre devoir.

Comme dans F-22 ADF, on retrouve les côtes de la Mer Rouge si propices aux affrontements entre les différentes ethnies et/ou religions. Fort heureusement, tout n'est pas que désert, loin de là... De la vallée du Nil à la Somalie, tout n'est que contrastes et explosions. DiD a développé, depuis son premier chapitre de F22, l'aménagement de la région : on y retrouve désormais la moindre bourgade dûment nommée pour un



Dans TAW, l'utilisation d'une carte 3D est quasi indispensable



ensemble d'un peu plus de 20 000 sites et objectifs. Cette fois-ci, nous n'aurons plus seulement l'occasion de combattre entre belligérants arabes mais aussi avec leurs alliés respectifs : Français , Chinois, Américains, Anglais.

Un air de déjà vu

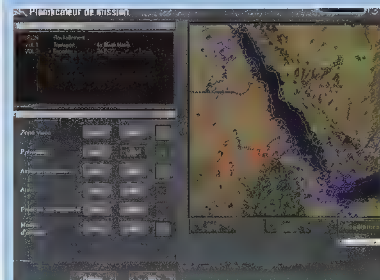
On retrouve, dans l'interface principale, tout ce qui faisait l'attrait d'ADF : missions d'entraînement aux différentes armes, simulation de pannes diverses pour apprendre à mieux se crasher et aussi... des combats instantanés et le fameux ACMI (mode filaire permettant de visualiser un combat aérien enregistré sous toutes les coutures). Celui-ci offre d'ailleurs plusieurs vidéos beaucoup plus explicites qu'un schéma des combats aériens types. Changement radical dès que l'on a choisi la campagne : après un briefing de la situation politique et militaire de la région, on se retrouve face au centre d'opérations, sorte de carte AWACS





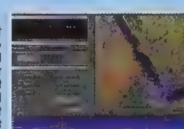
Planification de missions

Le planificateur de missions est le véritable noyau de Total Air War. Grâce à lui, nous allons pouvoir agir à tout moment sur les paramètres d'une mission créée ou assignée. Après s'être porté volontaire pour une opération, on peut cliquer sur un bouton «éditer» où s'afficheront différents chapitres sur lesquels on pourra intervenir. Ceux sur lesquels vous aurez toute latitude de modification s'afficheront, accompagnés d'une croix rouge. Une carte apparaîtra, sur laquelle seront disposés les points stratégiques (bases aériennes, sites Sam, frontière et couverture radar alliée et ennemie) de la zone, donnant un bon aperçu de la situation environnante. Un autre écran indiquera la disponibilité d'éventuels ailiers sur votre aéroport ou dans ses abord immédiats. Vous pourrez ainsi constituer des formations.





Un gros changement apparaît dans TAW : la possibilité de contrôler totalement le type de charge militaire embarquée. Tant soit au niveau des armements que du matériel, il est désormais possible d'assigner un type d'emport précis, que ce soit sur notre propre appareil ou sur celui d'un allié (sur ce dernier, on aura le choix entre plusieurs configurations « types «). De ce fait, plus question de s'emmerder à aller gueuler sur le chef mécano pour avoir été obligé d'attaquer un Site Sam aux mk84, ou encore de se plaindre d'avoir été obligé de se trimbaler 15 missiles en emport externe sur 200 km.



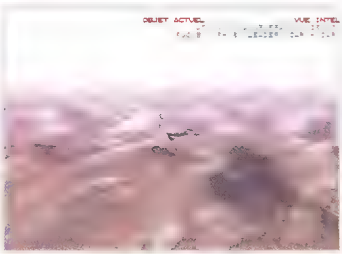
Outre le fait que l'on peut modifier tout le tracé d'une mission sur le plan horizontal comme, par exemple, pour contourner des sites à haut risque (le programme, lorsqu'il le fait en automatique, est souvent un peu « limite »), il est aussi possible de jouer sur l'altitude puisque chaque waypoint est représenté en élévation et en courbes dans une fenêtre où le relief survolé est affiché. Le système a deux utilités : tout d'abord, le fait de pouvoir faire du rase-mottes, histoire d'échapper à la détection ou encore d'optimiser une équipe de brouillage radar ; mais aussi de pouvoir grimper à des altitudes élevées pour économiser du carburant en passant dans des zones neutres ou alliées.

Reste à s'occuper de l'attaque et des objectifs. TAW va nous permettre de définir précisément le comportement de toute la joyeuse clique, à l'approche de la cible. Tout d'abord, en répartissant les objectifs suivant l'avion et ses armes embarquées et en assignant des ordres de priorité en doublant une attaque sur un objectif important. Pour chaque objectif, on aura droit à une vue satellite ou à une vidéo (souvent imprécise) réalisée quelques heures plus tôt par un avion de reconnaissance ou un satellite. Outre la définition d'objectifs, on trouve aussi un éditeur de schémas d'attaque que devront suivre les ailiers aux abords de la base : suivant le type d'attaque (tir direct, bombardement en ressource, en piqué ou par désignateur laser), il sera plus qu'utile de définir les points précis où les ailiers décideront de faire feu.

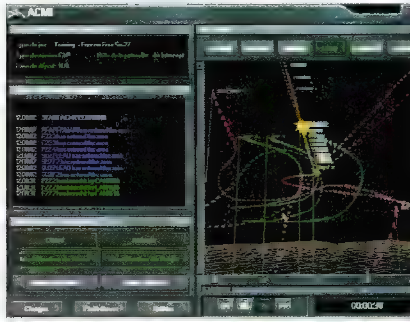
Comme vous avez certainement dû vous en apercevoir en lisant ce test, Total Air War n'est pas qu'un simple add-on : une partie du code d'ADF a en effet été améliorée, et ce qui ne devait être au départ qu'un supplément est devenu un gros jeu complet, à part entière. Malheureusement, on se pose la question de savoir quelle va être la politique d'Infogrames vis-à-vis des joueurs ayant acheté F-22 ADF et espérant voir débarquer TAW comme l'avait fait Tactcom pour EF-2000 en son temps. En Angleterre, la position de DiD est plutôt claire : pour eux, TAW constitue une sorte de suite de F-22 ADF. Étant parti sur la conception d'un add-on, qui devait juste remplacer les missions scriptées du premier titre par une campagne dynamique, Total Air War a grandement évolué vers ce que l'on peut voir maintenant. Aussi aux États-Unis, Infogrames propose-t-il une maigre réduction (100 francs) jusqu'au 31 janvier. En France, rien de tout cela mais on nous a promis un prix légèrement réduit tournant autour des 270 francs. Plus dérangeant encore, que ce soit dans la documentation ou l'aide en ligne : on ne trouve que bien peu de références à F-22 ADF, qui est pourtant un soft dont on aurait bien du mal à avoir honte.



où se dessine, sous nos yeux, une guerre aérienne. Tout cela se déroule en temps réel et me fait grande impression : des vols décollent de bases pour aller bombarder des objectifs, des ennemis passent la frontière et des patrouilles modifient leur course afin de les intercepter. Bigre, on pourrait presque contempler tout cela pendant des heures ! Heureusement le temps est compté (quelques jours par campagne) et on peut accélérer le déroulement de l'histoire afin d'arriver plus rapidement à ce qui nous intéresse : le combat. Dans une petite fenêtre, en haut, on peut voir plusieurs missions « ouvertes » s'afficher : ce sont celles auxquelles nous allons pouvoir participer. En plus de ces dernières, il est possible de se faire inscrire sur une liste de « volontaires » pour des missions instantanées en cas d'attaques ennemies surprises. Une fois qu'un set de missions intéressantes se présente, on saute dans un écran de préparation pour la choisir plus précisément. Au début, avec le peu de grades que l'on possède, on ne peut accéder qu'aux missions routinières du style garde frontière, escorte de ravitailleurs KC-135, vol d'une base à l'autre et autres délices de l'ennui. Puis l'expérience et le score (gagné au combat en ramenant l'avion intact) aidant, on grimpe les échelons militaires et on peut enfin choisir parmi des choses plus croustillantes comme l'attaque de points stratégiques, les missions de recherche et de destruction, etc. Les scores d'une mission réussie sont estimés à l'aide d'un calcul incorporant la difficulté inhérente







L'ACMI est livré, cette fois-ci, avec des vidéos d'instruction

à la mission, la létalité des zones survolées et bien sûr le nombre d'objectifs remplis. Lorsqu'on se fait abattre, on perd des points et si ceux-ci deviennent inférieurs au nombre de « points d'expérience » requis pour le grade inférieur, on se retrouve rétrogradé à ce stade. Le système, loin d'être désagréable, est très logique et permet un apprentissage du jeu très progressif.

De la vie, partout !

Le théâtre d'opérations est d'un grand réalisme : au début, suivant leur puissance estimée, les territoires alliés et ennemis sont garnis d'infrastructures militaires ou civiles, le but du jeu est bien sûr de semer le chaos dans le camp adverse. Pour ce faire, le centre d'opérations offre une multitude de calques grâce auxquels on peut visualiser la situation politique ou économique du pays et ainsi repérer les objectifs les plus lucratifs. Au commencement de la campagne, les ennemis - tout comme nous-mêmes - disposent d'un capital d'appareils et de véhicules plus une flopée de sites radar ou Sam. Au fur et à mesure que les attaques se poursuivent, il sera possible de priver l'ennemi de possibilités de riposte en endommageant ses bases aériennes, ou plus finement ses centres de commandement ou son réseau de communications afin d'augmenter le temps de latence de ses ripostes. On pourra de même, avec des attaques répétées contre ses AWACS, le priver définitivement des grands attraits de cet appareil, mais méfiance il pourrait bien tenter de nous rendre la pareille. En vol comme aux abords des bases, la différence est assez imposante : on peut voir des patrouilles décoller, des hélicoptères faire des tours de piste,





Vous allez être l'otage de vos nerfs...
30 missions fondées sur de véritables interventions du SWAT, les troupes d'élite de la police de Los Angeles
Officier ou criminel? À vous de choisir de quel côté de la loi v
allez jouer
Système d'intelligence artificielle : vous ne rejouez jamais la même mission
POLICE QUEST
SWAT 2
Unité proche du GIGN et remplissant des missions similaires
SIERRA
La seule véritable simulation tactique policière





Du côté du graphisme, on peut noter l'apparition d'un système d'affichage d'explosions, beaucoup plus fin et rapide. Pareillement, les effets comme ceux des traînées missiles, des effets atmosphériques ont été refaits pour le plus grand plaisir des yeux et de la vitesse d'affichage. On peut ainsi évoluer dans des nuées sphériques et même parfois voir le temps changer entre deux zones. Mais pour profiter néanmoins de tous les détails plein pot en 640*480, il faudra un bon Pentium II 233 MMX muni d'une bonne carte 3D. TAW supportera l'accélération du PII AGP.

des formations ennemies nous croiser parfois en lâchant quelques missiles, en bref on se sent un peu moins seul et un peu plus en guerre. L'intelligence artificielle a encore été améliorée, et on voit de plus en plus d'avions de supériorité aérienne tels que le Mig-29 ou le F-15 effectuer des figures à la limite de leur résistance structurale. Encore plus impressionnant, il advient parfois que ces derniers se plantent dans leurs évolutions aériennes et se vautrent dans le sable sans crier gare.

Défauts de fabrication ?

La bêta TAW n'était pas exempte de défauts. J'ai rencontré quelques bugs lors de missions en mode AWACS : lorsque j'entrais puis ressortais d'un F-22, celui-ci ne retrouvait pas le contrôle espéré aux abords de l'ennemi. À plusieurs reprises, la perte d'un AWACS dans la bêta testée n'occasionnait pas de perte de vision à la frontière ennemie. Pareillement, malgré une certaine amélioration (au niveau de la lisibilité et de l'ergonomie) dans l'interface

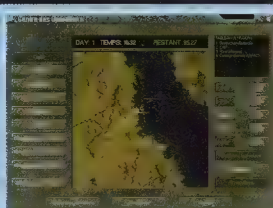


Les missions AWACS prendront une importance particulière dans TAW

de l'avion radar, on aurait souhaité voir plus d'options comme par exemple celle de pouvoir avertir des zones entières de l'approche d'un vol ennemi ou encore pouvoir s'immerger en vue subjective dans les autres appareils. Bien entendu, tous les avantages du patch pour F-22 ont été intégrés avec leur cortège de modifications, que ce soit sur la portée de l'armement ou sur le modèle de vol des appareils. Reste à savoir comment va se comporter la bête en réseau ; car même si le jeu multijoueur d'ADF était bien rigolo, il y avait certaines lacunes à combler notamment sur les problèmes de désynchronisation et de lag. Cette fois-ci, on devrait pouvoir assister à de véritables affrontements en mode deathmatch ou coopératif. À suivre. Malgré tous ces petits doutes et la grande inquiétude que l'on a au niveau de la traduction en français (celle d'ADF fut catastrophique), Total Air War confirme la maîtrise de DiD tant au niveau de la simulation pure que de l'originalité et du plaisir du jeu. Face à des adversaires tels que F-15 ou le futur Su-27 2 Flanker, il fallait au moins ça.

Bob Arctor

Dynamique ou scripté ?



Dans les simulations de vol, on distingue deux types de campagnes. La première est composée de missions de type scripé où les programmeurs ont inscrit par avance le comportement général des ennemis et alliés : cela permet d'alléger grandement le calcul, mais aussi de voir des événements précis se produire en temps et en heure (l'attaque d'une base par un escadron, un vol passant une frontière, etc).
Malheureusement, lorsqu'on rejoue la mission il y a bien peu de chances de voir de nouvelles choses. C'etait le cas de F-22 ADF. La seconde catégorie, la campagne dynamique, a de plus en plus tendance à se répandre, malgré le fait qu'elle demande une bonne maîtrise de la programmation ainsi qu'un calcul permanent du moindre événement pouvant advenir sur le champ de bataille. On retrouve ce type de jeu dans des softs comme F-15 de Jane's, dans Longbow II du même développeur ou encore dans TAW. La grande différence entre ces jeux et le nouveau Did est que ce dernier introduit et gère des données géopolitiques, militaires, ainsi que diplomatiques (intervention des pays neutres ou retournements d'alliances). Le jeu s'enrichit ainsi d'une dimension d'un intérêt considérable, permettant virtuellement de simuler un conflit aérien à la perfection.



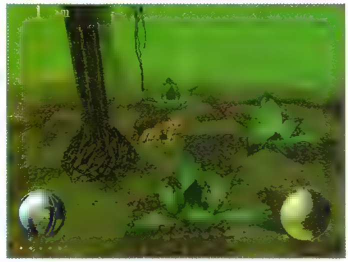
- Un gros morceau de bravoure de l'histoire de la simu.
- Le gros potentiel des campagnes dynamiques.
- La guerre aérienne en Cinémascope.
- Encore un seul appareil à piloter.

F-22 TAW est l'aboutissement de DiD en matière de simulation de vol. On a enfin droit à un soft complet, une sorte de simulateur définitif en quelque sorte. Malheureusement, on aurait souhaité pouvoir piloter d'autres avions et surtout que TAW soit vendu au prix d'un add-on même si il est bien plus que cela.

		NOUVEAUX VENUS	POSSESSEURS DE F22 ADF
88	88	90	82



Après quelques longues années (une dizaine), voici enfin venu le grand remake de Virus, nommé V2000. Pour mémoire, ce jeu avait été l'un des plus grands hits d'action sur ST, Amiga et Archimèdes.



V2000

Arcade 3D - Pour tout public et nostalgiques - PC CD-Rom



▲ *La tronche d'un nid, avec plein de copains autour.*

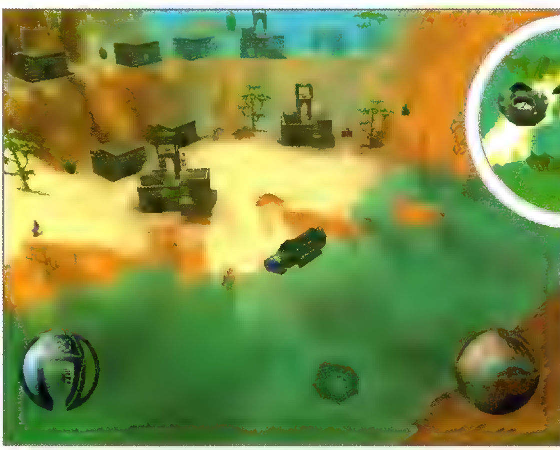
L'auteur de V2000, David Braben, a choisi d'attendre l'avènement des cartes 3D afin de pouvoir concevoir une suite qui soit aussi somptueuse que son aïeul en son temps, bien que des légions de fans acharnés le suppliaient de donner une suite à un autre de ses hits : Elite.

Gameplay

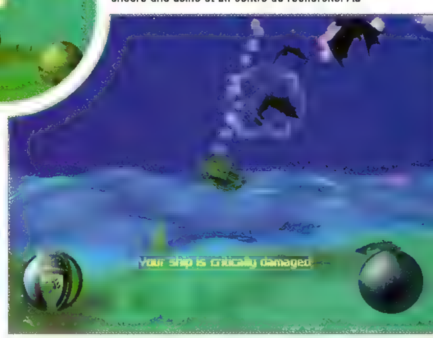
D'une façon globale, V2000 semble assez différent de son prédécesseur, mais une fois le jeu lancé on retrouve ses marques et de vieux souvenirs resurgissent.

Dans V2000, vous dirigez une sorte de véhicule mi-hélicoptère mi-hovercraft qui se balade dans un monde 3D sphérique, ce qui vous permet d'en faire le tour à grande vitesse. Sur ce monde paisible, ont atterri un jour des météorites. Ces derniers, projetant un mystérieux virus rouge, se répandent partout, grignotent les paysans. Ce dernier est non seulement salement corrosif, mais il est aussi capable de modifier le comportement de ce qu'il atteint : par exemple, une batterie de D.C.A. vous appartenant se mettra à tirer sur vous ou sur tout ce qui a épousé votre cause. Bien entendu, on serait presque content de laisser tout ceci se réaliser, de voir des mondes envahis ou des villages ravagés mais bon, comme il faut bien se donner un but dans la vie, autant mourir plus ou moins glorieusement. Dans tous ces endroits, nous allons rencontrer toutes sortes de bestioles : de la tarentule au dragon en passant par le cafard, tout dans V2000 est prétexte à un génocide avian et insectoïde.

Fort heureusement, dans ces zones contaminées nous ne sommes pas seuls : bien sûr, on pourrait parler de la population locale, mais les humains de V2000 sont surtout de petites créatures geignardes courant affolées en attendant votre bon vouloir, aussi il vaut mieux causer des diverses technologies que nous avons à notre disposition. Tout d'abord, on démarre sur une base : celle-ci comporte plusieurs structures, comme un centre de soins qui vous distribuera des points de vie en cas de besoin, ou encore une usine et un centre de recherche. Au











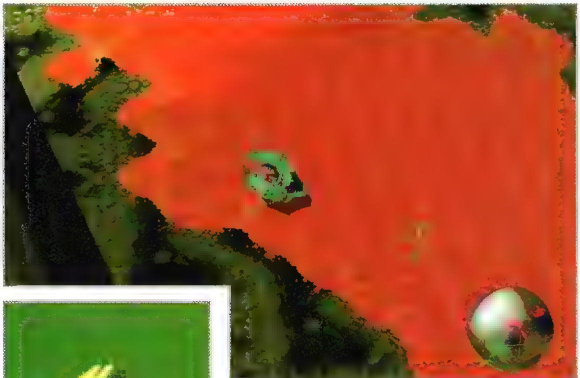
U.S. Robotics 56K Message Modem.

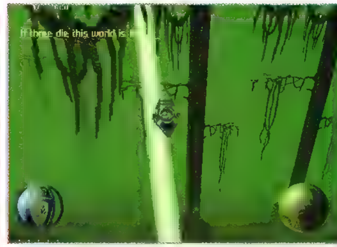
Test

V 2000

- JOUABLE SUR **P200 - 32 MO DE RAM**
- EDITEUR **GROLIER INTERACTIVE**
- DÉVELOPPEUR **FRONTIER DEVELOPMENT GB**
- TEXTE ET VOIX **VO**

MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
RESEAU LOCAL	4
MODEM DIRECT	2
INTERNET IPX	4
LIAISON SERIE	2



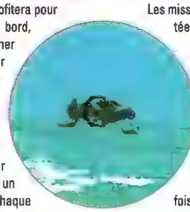




▲ Le lance-flammes offre un champ d'action très étendu.

début d'un niveau, il faudra récolter quelques scientifiques sur le terrain et les amener dans la place pour qu'ils se mettent à concevoir de nouvelles armes et bonus. Bien souvent, un niveau est soit limité en temps (pendant lequel il faudra avoir exterminé toute l'engeance volante ou rampante), soit limité en êtres humains. Dans ce dernier cas, il faudra récupérer tous les péquenots du lieu pour les amener en lieu sûr. Du même coup, on en profitera pour sauver quelques scientifiques qui, gardés à bord, pourront réparer le vaisseau ou encore les amener à un centre de recherche où on les fera bosser comme de sales intellos. Pendant ce temps, vos ennemis tenteront de ravager tout ce qui peut l'être, vous y compris.

Une fois toutes les créatures éliminées, on pourra enfin s'attaquer à l'épicentre de tous nos malheurs, à savoir le nid. Une fois ce dernier détruit, il nous révélera une entrée menant à un autre monde, mais inutile de se précipiter : chaque niveau recèle plusieurs entrées vers d'autres lieux souvent bien cachés. Virus 2000 n'est pas un jeu linéaire et il n'est pas nécessaire de compléter les mondes dans le bon ordre. Au contraire, il sera souvent utile de revenir en arrière dans un monde calme pour se refaire une santé ou trouver un artefact qui manquait cruellement. Dans le même esprit, un niveau possède des bonus et power up bien planqués, qu'il peut être utile de trouver afin de s'en sortir avec les honneurs.



Les bonus

V2000 propose une trentaine d'armes différentes, ainsi qu'une quinzaine de power up. Ceux-ci permettent de multiples choses, allant de l'augmentation de la capacité d'emport ou de la vitesse, en passant par l'emport de mines ou de canons indépendants. Du côté armurerie, tout y passe : spray d'anti-virus, canons, lasers, lance-flammes, roquettes ou fusées éclairantes et le meilleur pour la fin, un lance-rayons qui permet de posséder n'importe quel être vivant. Le grand mot du jeu est «variété». Les mondes de V2000 sont au nombre d'une demi-douzaine, répartis sur 30 niveaux. On y voit de tout : des canyons du Colorado aux citadelles et villages du Haut Moyen-Age, en passant par les jungles épaisses et garnies d'arbres qu'il vaut mieux ne pas se prendre en pleine tronche. La plupart des mondes sont aussi composés d'eau. En s'aidant d'un poids, il sera possible de jouer au commandant Cousteau pour explorer les fonds marins recelant mille merveilles esthétiques.

Les missions de V2000 sont assez difficiles et très bien scriptées. En parcourant les mondes, on en vient à élaborer autant de stratégies de fourbe. Ces derniers sont bourrés d'éléments à voir : colonnes d'insectes faisant le siège d'un château-fort, armées d'écrevisses évoluant silencieusement sous les flots, nuées de dragons patrouillant dans les airs. Ici, tout a été conçu pour le bonheur des yeux. Les graphismes de V2000 sont une belle réussite, l'accélération 3D y est pour beaucoup. Mais le plus incroyable concerne les animations. Pour une fois, les différents monstres ne semblent pas smurfer à 1 cm du sol, à cause d'un moteur approximatif. Les textures et décors, qui varient de la plaine glacée et désertique au monde médiéval très fouillé et garni d'objets, sont fort corrects. En fait, dans ce domaine on regretterait plutôt le manque d'effets graphiques lorsqu'on utilise les armes : le moteur étant assez rapide, les développeurs auraient pu se fouler davantage. Du côté de l'ambiance sonore, on frise le mauvais goût : même si l'esprit revival pouvait le justifier, les sons sont plutôt craignos (des samples de singes, à vue de nez) surtout au niveau des armes. Sur tous les niveaux, on a l'impression de se trouver dans une immense partie de Galaga (mon pire cauchemar). Un bon ratage de ce côté-là.

Bob Arctor



Attention, vaisseau en perdition !

C'est certain, après quelques heures de jeu, d'aucuns - monsieur pomme de terre en tête - trouveront le maniement du vaisseau assez approximatif. Aussi est-il utile de s'étendre là-dessus. Le maniement au clavier est en effet assez pauvre et fastidieux, le véhicule est handicapé par une inertie assez lourde. Pourtant, au joystick tout rentre dans l'ordre, et on est seulement gêné pour viser les bestioles. Bien entendu, au bout de quelques niveaux on commence à maîtriser le jeu, d'autant que la découverte d'un viseur vient grandement régler ce handicap. Apparemment, cette difficulté est voulue : pour mémoire, dans le premier Virus, il était très courant au début de se retourner sur le dos et d'exploser en touchant le sol. Ici, Braben a été assez magnanime puisque ce genre d'incident n'arrive plus. Mais il a toutefois tenu à ce que l'apprentissage du maniement soit une partie du gameplay. On aimera ou on détestera, alors si vous avez trouvé trop difficile la démo, dans le dernier CD de Joystick, passez votre chemin, ce jeu n'est pas pour vous.

- \+ L'ambiance, les graphismes.
- \+ Les animations des créatures : excellentes.
- \+ Le nombre d'armes et de bonus.
- − Le maniement, bien trop difficile au début.
- − La tronche du vaisseau, assez sommaire.

EN DEUX MOTS

V2000 n'est sans doute qu'un shoot, mais quel joli jeu ! Les nostalgiques - dont je fais partie - y trouveront largement leur compte, les nouveaux venus subiront la difficulté du maniement.

TECHN. 78 | 79 | 81

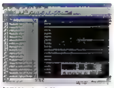


Caractéristiques de la WaveForce 192XG :

Technologie sur Bus PCI : Optimisez les performances de votre système et économisez vos ressources processeur grâce au bus PCI.
Installation simple : la WaveForce 192XG est entierement Plug'n Play selon les critères définis par Microsoft.
Le format XG de Yamaha : Une formidable extension du format General Midi vous apportant une multitude d'effets et de sonorités pour une qualité de son optimale et une création sonore sans limites.
La table d'onde XG : intégré à la WaveForce, le processeur XG vous apporte 64 voix de polyphonie, 676 sonorités d'instruments, et 21 kits de percussions.
Sondius-XG" Acoustique Virtuelle (SVA) : la WaveForce 192XG vous apporte également un synthétiseur à modélisation physique très sophistiqué vous permettant l'imitation parfaite d'un instrument par calcul mathématique. Avec 256 voix pour vos solos d'instruments et des performances haut de gamme, le synthetiseur SVA vous offrira des reproductions d'instruments à vent de qualité acoustique à vous couper le souffle !
Son 3D de qualité professionnelle : découvrez le son 3D positionable de la WaveForce avec seulement 2 haut-parleurs.

Une offre logicielle puissante :

XGWorks Lite : logiciel de création et séquenceur musical gérant jusqu'à 100 pistes et tous les paramètres XG de façon conviviale.
Classic 100 : lecteur midi disposant d'une sélection de 100 morceaux de musique classique et d'images (Format Sondius XG et Midi)
YStation 32 : Console de lecture et d'enregistrement multimédia.
S-YXG50 SoftSynthétiseur : un puissant synthétiseur logiciel capable de jouer 16 voix multi-timbrales avec des centaines de sons WaveTable de haute qualité et des effets surprenants.
Midi Plug et Sound VQ : outils internet permettant de jouer des fichiers Midi XG à travers votre navigateur et de compresser vos fichiers son pour leur diffusion
Yamaha Wave Editor TWE : un éditeur de formes d'onde (.wav) simple d'emploi qui vous permet de jouer, d'éditer et d'enregistrer des fichiers wave.
DemonStar (Version shareware) : découvrez cet excellent Shoot them up bénéficiant d'une bande son optimisée au format XG.
Final Fantasy VII : la version de démonstration du célèbre jeu de rôle également optimisé pour la WaveForce 192 XG.


XGWorks Lite

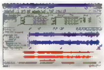

Classic 100


YStation 32


S-YXG50 SoftSynthétiseur


Midi Plug


Sound VQ


Yamaha Wave Editor TWE


Final Fantasy VII
Courtesy of SquareSoft Co. Ltd

Designed for Microsoft® Windows NT® Windows®95 — Designed for Microsoft® Windows NT® Windows®98 — Yamaha PC Audio — XG — SONDIUS-XG™ — Sensaura™


Complétez idéalement votre configuration avec l'un des modèles d'enceintes multimédia Yamaha série YST.

YAMAHA
YAMAHA MUSIQUE FRANCE
DIVISION INFORMATIQUE PROFESSIONNELLE
BP 70, 77312 Marne-la-Vallée Cedex 02

Support Technique en ligne Yamaha : http://WWW.WAVEFORCE.COM

Histoire d'échapper aux sempiternels scénarios heroïco/space/machin, Lucas nous propose une variation sur le thème de la fête des morts au Mexique. Résultat, un voyage déjanté dans une république bananière d'outre-tombe.



Grim Fandango



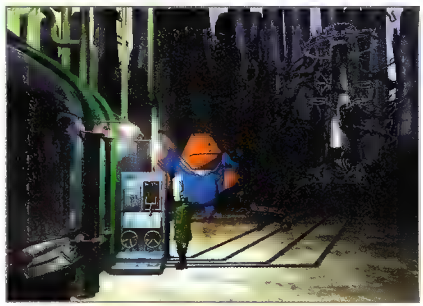
Aventure pour tout public - PC CD-Rom





Après tout, c'était samedi soir. J'avais décidé de faire les choses en grand. Je téléphonais à ma copine et l'invitais au restau. 21h : rencart au Los Cojones, mariachis, tapas et spécialités de moules froides.

Ce restau... la grande classe. Première dispute, le choix de ma gonzesse se porte sur une salade mexicaine. Pfff... une boîte de thon et une boîte de maïs... ça fait cher la bouffe pour chien. En connaisseur, moi je me décide pour un gazpacho de moules froides accompagné de ses algues rouges. Je dévore avec les doigts. Le serveur moustachu lance un clin d'œil à ma gonzesse et me demande si c'était à mon goût. Délicieux ! Je tombe à la renverse et, pris de convulsions, rend les moules sur le lino. Gênée, mon amie me supplie d'arrêter de faire l'intéressant. Le samu m'emporte sur un brancard. Le temps passe alors à toute vitesse. Je délire, en nage, je hurle de douleur. Autour de mon lit blanc, ma famille s'est réunie. Mes intestins me lâchent dans un vacarme répugnant. Et la douleur me laisse enfin un répit. J'entends alors ce dialogue :





Vous, dans votre costume de travail. Oh ça va ! C'est pas pire que ce qu'ils font porter chez Mc Donald.

- (mon rabbin) Il est mort de sa belle mort.
- Notez l'heure : 15 h 15. Tiens, marrant, 1515 c'est Marignan.
- (ma mère) Oui, notre fiston a toujours été un rigolo.
- Sa petite amie, elle est toujours en observation ?
- Oui, pas de soucis à se faire, elle n'a pas touché aux moules froides et un serveur du restaurant est resté avec elle pour l'aider à tenir le choc.

J'ai envie de hurler que je ne suis pas mort, mais les mots restent coincés dans ma bouche. Et puis il y a ces hallucinations auditives. J'entends un fond musical, du jazz tendance bluesy. Bizarre. Je me demande à quel point je suis malade, quand un grand type squelettique armé d'une faux et vêtu d'un linceul noir s'approche. Brrr... Je suis vraiment hyper malade.

- Alors péti gringo, on se souviendra longtemps des moules de Tijuana...

La Mort a un accent mexicain de téléfilm bidon. Incrédule, je me laisse guider. Il me conduit à une bagnole genre dragster, aux commandes de laquelle se trouve un démon de quatre mètres de haut. Démarrage infernal. La bagnole crache des flammes. Dans un tonnerre d'apocalypse, je quitte le royaume des vivants.

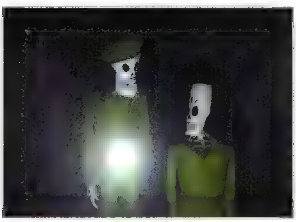
Arrivée à Los Alamoual

La Mort est un chic type. Et puis, j'ai du cul. Comme je suis crevé d'une intoxication de gazpacho, mon cas dépend du purgatoire mexicain. J'arrive, ébloui, dans la très jolie ville de Los Alamoual.

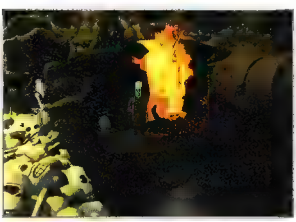
Après une bonne journée de boulot comme faucheuse, vous quittez l'uniforme et rangez votre faux au placard pour un fringant costard.

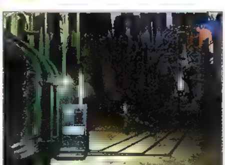


▲ Fin de la première partie : vous voilà balayeur dans un snack minable pour macchabées fauchés. Début de la seconde, un an a passé, Mani a fait son trou.



▲ Heureusement, dans l'ombre travaillent les soldats de la liberté... rejoignez leurs rangs sans hésitation. Viva la revolution !









▲ Votre boss, une ordure prête à germiner tous les morts qui oseront se mettre en travers de sa route.

Je me maudis de ne pas avoir mon quick snap. C'est mignon et typique, genre aztèque. Et la musique, du très bon jazz, est diffusée partout. Arrivés dans son grand bureau, lui s'assied face à son ordinateur et tapote tout en m'expliquant le topo : pour arriver au neuvième monde, celui de la vie pépère après la mort, avec des angelots qui vous servent du punch à gogo, les macchabées fraîchement débarqués doivent d'abord se fendre d'une traversée épouvantable, tout ce qu'il y a de terrifiante. Une contrée de désespoir hantée par des monstres cauchemardesques genre castors-garous. Je frissonne de terreur. Mais, ajoute-t-il rassurant, si vous avez bien agi durant votre existence - et tout cela a été consigné dans votre dossier - vous aurez droit à une traversée beaucoup plus confortable. Les plus méritants pouvant même bénéficier d'une place dans le TGV de l'autre monde : le Trans Nine Express ! Juste le temps de siffler une flûte de pétillant dans un canapé moelleux et hop, vous voilà au paradis. Ça a l'air chouette. Je rêvasse en consultant la brochure de voyages. Après un certain temps, la mort grommelle : « Votre dossier est vide. Pas une seule bonne action. Vous êtes bon pour la marche à pied ... si en chemin vous échappez aux monstres. Tenez, voici une canne avec une boussole dans le pommeau. Maintenant, déguerpissez ! Caramba... pas un seul bon client cette année encore. » Et il me fiche à la porte. « Gardez la brochure, hurle-t-il en claquant la porte, ça vous fera de la lecture pendant la grande marche, et vous pourrez la bouffer quand vous aurez faim ». Ma triste histoire se termine ici. J'erre encore là-bas, et j'ai pas fini d'en chier. Voilà longtemps que j'ai digéré la jolie brochure. Bah, c'était pas pire que le gazpacho. Mais tout ça est très injuste. Parce que sincèrement, chuis pas le mauvais bougre. J'avais même voté écolo aux cantonales... Mais l'histoire ne fait que commencer, la vôtre. Vous voilà en charge des âmes fraîchement débarquées. La mort vous va si bien.

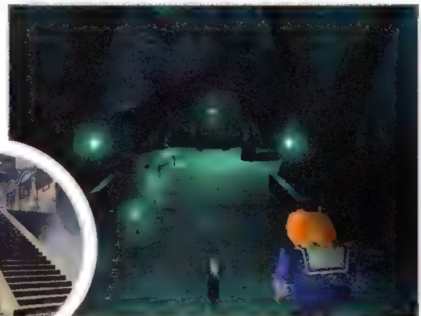
Vous, c'est Manuel Cadaverra. Mais pour les intimes, c'est Mani. On peut dire que vous avez la grande classe. Après une bonne journée de boulot (vous êtes commercial/faucheuse de grade un), vous quittez l'uniforme et rangez votre faux au placard pour un costard en astrakan. Ensuite, un clope au bec, vous allez draguer votre secrétaire à l'ossature si sexy. Mais le problème, c'est Domi, votre collègue de bureau. Tous les bons clients sont pour lui. Un crash d'avion ? Lui revient du royaume des vivants avec une jolie nonne morte sous le bras, voire une sainte, bonne pour le Trans Express Nine. Et vous, comme par hasard, votre client sera un nain pervers à qui vous fourguerez à grand peine une paire de sandalettes pour son minable voyage à pied. C'est louche. D'autant plus louche, que les cas sont censés être distribués aléatoirement. Et puis la révolution gronde. Les morts du coin ont le sang chaud, ils viennent presque tous d'Amérique Latine. On parle de corruption au royaume des cieux. On évoque une armée secrète de la libération qui, dans l'ombre des tombeaux, chercherait la Vérité. On murmure même que



La révolution gronde. Les morts du coin ont le sang chaud... On parle de corruption au royaume des cieux.



Vous trouverez toujours une morte bien sexy pour redonner des couleurs au mornes paysages de l'enfer.







Pour voyager sereinement aux enfers, il est important de pouvoir compter sur son chauffeur-démon et d'avoir un véhicule vraiment digne de ce nom. Surtout, rassurez votre conducteur sur son complexe vis-à-vis de son embompoint.





les places pour le paradis sont vendues sous le manteau aux plus offrants. Enfer ! Et il y a même un nombre incroyable de meurtres. Vous vous rendez compte ? Des meurtres de morts. Ça s'appelle une « germination ». On tire sur ces pauvres gars à coups de bulbes de fleurs. Et les voilà transformés en parterre d'azalées... Finir en jardinet, c'est pas une mort pour un mort. Et puis, allez autopsier ça. Faut une pelle, un rateau... Répugnant ! Une petite enquête s'impose... voilà enfin un vrai boulot pour Mani Cadaverra.

Mortellement beau

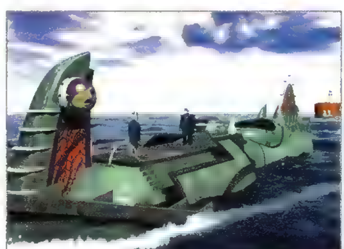
La traversée de ce purgatoire ? Un régal pour les yeux et les oreilles. Pour une fois, on ne nous a pas infligé d'insipides technos à deux balles. Non, c'est du jazz vraiment classe qui nous accompagne tout au long de ce trip. Et c'est une vraie bande son qui pose l'ambiance d'une scène, souligne un suspense, comme dans un film quoi. Le doublage en français est aussi exceptionnellement bien fait, et je tiens à le souligner. Graphiquement, le bonheur. Les artistes qui ont fait ce boulot se sont fait plaisir, et ça se sent. C'est bourré d'idées, vraiment fouillé et toujours bizarre. L'esthétique générale est au croisement des cités aztèques de l'époque des cités d'or et du Chicago des années cinquante. Au final, l'atmosphère est celle d'un polar franchement bizarre, un peu dérangeant, totalement dépaysant. Le jeu est très vaste, et Fishbone m'a confié qu'avec la soluce, en arriver à bout lui avait pris 10 heures. 10 heures AVEC la soluce, j'insiste. Sans elle, quelques dizaines d'heures, ça dépend de votre sagacité. Bref, les tableaux sont incroyablement nombreux... un travail de dingue. Tellement nombreux que dans la masse, on en arrive à faire le difficile, à trouver le design inégal. C'est vrai. Certains univers sont beaucoup plus travaillés que d'autres qui, en comparaison, sentent le vite fait. Mais la moyenne est au grand standing.

Le moteur graphique en 3D temps réel donne au joueur une délicieuse illusion de liberté : on va absolument où l'on veut. Petite remarque à ce sujet, tout de même : il arrive que l'on perde son orientation. La géographie des lieux est parfois bizarrement réalisée et, alors qu'on avance tout droit, on peut quitter un lieu pour y revenir aussitôt. Bah, rien de méchant, il suffit de reprendre ses marques dès que l'on arrive dans une nouvelle scène.

L'interface est simplissime. Les flèches pour bouger, « Enter » pour interagir, « i » pour accéder à l'inventaire. Punto final. En théorie, un enfant peut jouer à Grim Fandango, à condition qu'il sache lire, pour naviguer entre les différentes phrases de dialogue qui sont proposées lorsque l'on interroge un personnage. Mais je souligne le « en théorie» qui a son importance, car les énigmes sont du genre coriaces.

En chier, même mort, en chier comme un bossu

Et c'est tout le problème du jeu. On commençait à s'habituer à ces aventures dont la difficulté, dosée au millipoil, permettait d'avancer comme dans du beurre au début, pour se familiariser à la tournure d'esprit de ses concepteurs, puis de faire face à des




RAGE of MAGES
Laissez-vous ensorceler
Un grand choix de Mercenaires à recruter.
Plus de 50 types de Créatures et d'Ennemis à affronter.
350 Armes et Armures différentes.
Utilisez de manière inédite le pouvoir de l'Air, de la Terre, de l'Eau, du Feu et des Astres.
Jusqu'à 16 joueurs en réseau.
Le jeu de rôle sur pc
Бука
PC CD ROM
MONOLITH PRODUCTIONS
MICROÏDS
WWW.MICROIDS.COM



À Los Alamoual, c'est toujours un peu la fête des morts.





L'important dans ce métier, c'est d'être vêtu décontract' et de ne jamais se séparer de sa faux.

énigmes de plus en plus chevelues. Mais là, damned, la difficulté dessine des dos d'âne chaotiques. L'une des premières astuces à trouver (et c'est un service que je vous rends de la dévoiler) consistera à perforer une carte à jouer puis à l'insérer dans un tube. Aucun indice, visuel ou donné par un autre personnage, ne nous met sur cette piste : même si l'on a par hasard trouvé qu'on pouvait perforer la carte, pourquoi diable irait-on l'enficher dans un tube ? J'ai bloqué une bonne journée là-dessus et c'est une fois encore le hasard qui m'a délivré. Il s'agissait pourtant du tout début du jeu. Bien sûr, quand on a réussi, on comprend pourquoi les choses se présentaient ainsi, mais le problème, c'est qu'on ne peut comprendre qu'après avoir trouvé. C'est idiot et agaçant au possible. C'est l'unique gros reproche que j'ai à faire à Grim Fandango : l'univers est fantastique, dépaysant, l'ambiance fonctionne à merveille, c'est franchement superbe mais diable, le gars qui a pondu ces énigmes mérite des coups de tournevis. Heureusement, une idée ludique ratrappe in extremis ce qui aurait pu être très handicapant : le jeu est découpé en épisodes. On peut donc, sans se gâcher tout le plaisir, s'en remettre à la solution quand on n'en peut plus de bloquer. On avance simplement d'un chapitre ; une nouvelle histoire peut débuter, vierge de tout contentieux.

Alors qu'en penser ? Que c'est magnifique, que pour une fois les doublages français sont irréprochables, mais que ces performances rendent d'autant plus énervant ce problème de gameplay. Reste qu'il est douloureux, quand on est fan d'aventure, de passer à côté d'un soft de cette qualité.

monsieur pomme de terre









La traversée de ce purgatoire ? Un régal pour les yeux et les oreilles. Pour une fois, on ne nous a pas infligé d'insipide techno à deux balles.

- L'ambiance polar/bizarre, saupoudrée de bon jazz et illustrée d'un design fantastique.
- L'histoire, vraiment originale.
- Doublages en français, d'excellente qualité !
- Cochonneries d'énigmes.

Un très bon jeu d'aventure, qui pèche cependant par un défaut que l'on croyait banni : ponctellement, on se retrouve face à des énigmes très tordues. C'est d'autant plus agaçant, que la difficulté ne va pas en croissant. Non, on coince d'entrée, puis on avance normalement, puis on recoince.

75 93 85



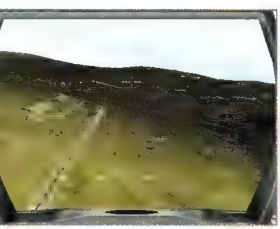
Enfin un vrai jeu de Dogfight, enfin quelque chose pour les fans de Top Gun. Même si Novalogic n'a pas racheté la licence du film.



F-16 Multirôle Fighter Mig-29 Fulcrum

Arcade/Simulation pour amateurs et fans de dogfight - PC CD-Rom







En prenant toutes les simulations de vol sorties sur PC depuis quelques années, il faut bien avouer que peu d'entres elles sont capables de rivaliser en gameplay avec l'antique Hellcats ou Chuck Yeager Air Combat. Dans cette foire à celui qui fera le jeu le plus réaliste, Novalogic continue à se la jouer franc-tireur au mépris des intégristes de l'armement et des ayatollahs du modèle de vol dont, je dois bien l'avouer, je fais partie. C'est ainsi que nous avons pu avoir l'an passé deux produits, très bons pour deux raisons fort différentes : l'un, Comanche, utilisait le nouveau moteur Voxel haut en couleur qui coupa la chique à plus d'un joueur ne jurant que par les cartes 3D ; l'autre, F-22 Raptor, qui était (et est toujours) capable de gérer des parties en réseau sur le serveur de Novalogic, allant jusqu'à 80 participants. Ces deux jeux ont pourtant deux points communs : l'irréalisme et la simplicité d'emploi. Après quelques heures de jeu, force est de constater que F-16 ou Mig 29 n'échapperont pas à la règle : leurs caractéristiques de vol sont représentées assez grossièrement, mais l'intérêt n'est pas ici, bien loin s'en faut... Ce produit, qui comprendra les deux jeux, est très étonnant et sans doute la grande surprise du mois.

Les avions

L'idée de génie est de glisser deux jeux dans la même boîte. Bien sûr, ce ne sont pas deux produits différents : ils ont pour points communs le moteur et le graphisme externe, mais ils se différencient dans le domaine de l'appareil et des missions à accomplir en solo. Curieusement, les développeurs de Novalogic ont choisi d'inclure le F-16 et le Mig-29 - qui, par principe à été conçu comme avion de supériorité aérienne et qui possède des performances de vol bien plus étendues que celui de son petit cousin le Falcon, enfant chéri du yankee Lambda. Pour ce qui est du domaine de vol, on peut dire qu'en gros les deux appareils ont été relativement bien reproduits. Les accélérations du Fulcrum sont



Les avions sont modélisés d'une façon extraordinaire.

En réseau local

Fishbone a choisi de s'approprier le CD du F-16, un avion qu'il affectionne pour je ne sais quelle raison absurde. Je me jette sur le Mig 29, fleuron de la technologie soviétique analogique, et lance une partie en réseau sans avoir consulté la notice. Là, après le premier choc dû à un mélange de graphisme époustouflant et une ambiance sonore propre à nous immerger totalement dans le jeu, nous décidons de nous affronter. Son avion, un monoréacteur très prisé à l'export, est visiblement bien en mal d'échapper à la puissance de mon turboréacteur double. Il me tue un peu, je le massacre beaucoup, il couine en tentant un « Himmelbone », une figure compliquée bien à lui qu'il a répétée toute l'année durant, avec différentes motos (la moto ne sert qu'une fois pour cette figure ; en revanche, les béquilles peuvent être réutilisées). La ruse prend, et j'écrase l'engin à terre en beuglant « À mort ». Pete-boule tente de me consoler en m'apprenant que les numéros des avions de chez Mig sont toujours impairs. Curieusement, je suis indifférent à cette révélation pourtant capitale, et je reprends le manche pour quelques dizaines de duels aériens de plus.

Le jeu en réseau existe en deux types : le deathmatch simple où on s'affrontera brutalement jusqu'à destruction ou le RAW (initiales de Rush...et puis ?) qui consiste à ruiner l'aérodrome adverse. En local, la fluidité est parfaite si on prend soin de faire une installation complète (200 Mo) et de récupérer les patches (voir plus loin). Dans le cas contraire, le simple fait de tirer crée un à-coup dans le jeu plutôt insoutenable.

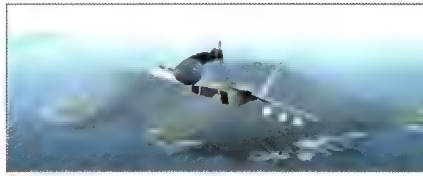


Le cockpit du Mig-29 Fulcrum est un modèle de technogie soviétique retrograde

très impressionnantes ainsi que sa résistance et ce, même lorsqu'on le brutalise avec des manœuvres très agressives. Le Falcon, quant à lui, verra sa légendaire maniabilité reproduite à basse vitesse. Ce n'est pas un hasard, puisque le chef pilote d'essais de Lockheed Martin et Yuri Prikhodko - bi-classé pilote/cosmonaute - sont tous deux venus chez Novalogic dégrossir le comportement de leurs deux appareils fétiches. En fait, tout le jeu est tourné vers la jouabilité immédiate, l'absence de prise de tête ou de recherches dans le manuel.

MIG 29 FULCRUM

Le Mig 29, malgré quelques soucis de production, est l'un des meilleurs avions jamais conçus par l'ancienne URSS, dans la catégorie des chasseurs. Sa grande puissance et ses capacités sont en de nombreux points comparables à celle du Sukhoï 27 : un système de visée IRST capable de pointer sur un avion distant sans allumer son radar, une structure nantie d'Apex (prolongement des ailes sur les côtés du cockpit) renforcées, autorisant des manœuvre interdites à 90 % des autres appareils et ayant pour seule limite la physiologie du pilote, un casque avec visée intégrée, des emports multiples et j'en passe. Son seul point noir est sans doute son avionique dans de nombreuses versions (dont celle de novalogic, pas de bol), réduite à sa plus simple expression. Sans toutefois atteindre l'usine à gaz que pouvait être un cockpit de Mig-21, on est très loin du F-16 qui date pourtant lui aussi du début des années 70. Le Fulcrum vole en moyenne à une vitesse bien supérieure à celle du Falcon. Aussi, pour éviter les coups tordus il devra en permanence anticiper sur les manœuvres de son adversaire en combat canon. L'idée fourbe est aussi de couper le radar pour profiter des indications données par l'IRST et d'éviter ainsi de se faire illuminer par des missiles guidés au radar. Chose amusante, les instruments du Mig 29 sont gradués en km/h, ceux du F-16 en miles.



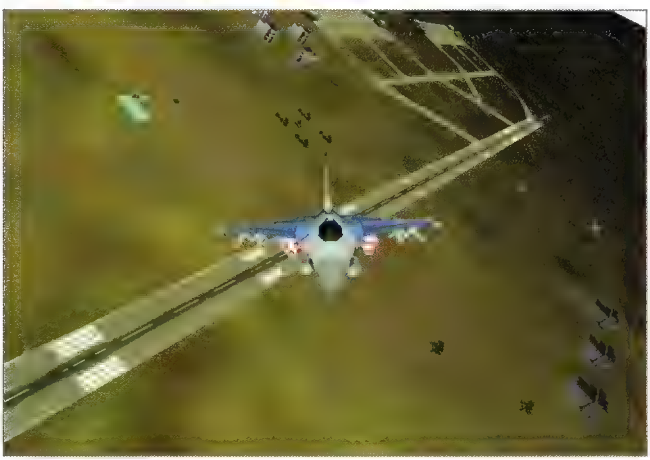
Les ambiances, par tous les temps et dans toutes les régions sont réalistes et très prenantes.

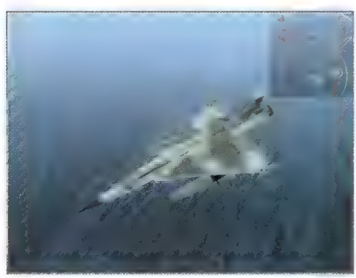


Le cockpit du F-16 est garni d'avionique moderne.

FALCON

Le Falcon est sans doute l'avion qui, avec le Mig-21, a réussi le meilleur score en exportation. De nombreuses versions d'attaque ont été refourguées, entre autres nations, à tous les pays plus ou moins copains avec les États-Unis. Le Falcon, qui a la capacité de recevoir un nombre d'armes assez époustouflant, est doté d'un réacteur générant une poussée respectable pour sa taille et lui permettant d'atteindre 1 500 km/h. Il a aussi un système d'avionique dernier cri avec un HUD et trois MFD, une verrière en bulle assurant au pilote une très bonne visibilité. Le F-16 est aussi très agile, et ce même à basse vitesse ce qui lui permet de jouer au plus malin avec ses ennemis plus pataudѕ comme le Mig-29. En dogfight, il est pourtant déconseillé d'en-





Test

P233 64 MO RAM — UBI SOFT
NOVALOGIC ÉTATS-UNIS — VO (VF BIENTÔT)

MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	8
MODEM DIRECT	2
INTERNET SERVEUR	100

F-16 … Fulcrum





Bugs

Un tips de dernière minute nous apprend que la version francisée de Novalogic, qui suivra la sortie de la VO, sera corrigée au niveau des bugs. Un coupon permettra d'échanger la VO contre la VF.

Sur le Net Nova World

Novalogic, depuis la sortie de F-22 Raptor, met gracieusement à la disposition de ses clients, un serveur dédié à ses simulations. C'est ainsi que depuis un an, des joueurs s'affrontent dans de grosses campagnes de F-22 Raptor. La seule différence avec les autres serveurs de ce type, c'est que le moteur multiplayer, intégré dans les produits du développeur, frise la perfection : non seulement il permet de jouer avec des temps de réponse fort honorables (aux alentours de 500), mais il le fait en absorbant quasiment les phénomènes de désynchronisation (appareils se « téléportant «), et est à même de gérer allégrement des parties composées de quelques dizaines de joueurs. À dire vrai, il m'est arrivé là-bas de jouer à F -22 à plus de 50, avec une fluidité parfaite ; mais pour ce qui est de F-15/Mig-29, le délire est censé pouvoir être poussé jusqu'à 120 participants. Très sincèrement, j'ai une curieuse tendance à les croire. Quoi qu'il en soit, j'ai joué au moment du test contre 25 personnes à bord de mon Mig 29, sur un jeu qui conserve globalement le même principe qu'en local, à savoir des bases aériennes antagonistes à défendre dans un décor généré. De toute façon, parties en réseau ou pas, branchez-vous sur Nova World car un outil téléchargera automatiquement des patches (il y en a déjà un) corrigeant certains des nombreux bugs du jeu.

trer dans des figures complexes nécessitant une grande incidence verticale comme de multiples loopings ou des chandelles car la puissance risque de ne pas suivre.

Le moteur de jeu

Le graphisme fait lui aussi partie des plus belles réussites de ce jeu : des paysages et des ambiances comme seul Novalogic sait les faire, défilent devant nos yeux ébahis, en accéléré 3D en 800*600 ou en 1024*768 pour les heureux possesseurs de Voodoo 2. La chose tourne parfaitement en 800*600, toutes options au maximum sur un PII 300. Sur un simple P200 muni de 36 Mo, on observe de nombreux ralentissements à cette résolution, mais rien de bien gravissime puisque même en 640*480 le jeu est très beau. De nombreux types de paysages ont étés reproduits : steppes glacées du fin fond de la Sibérie, bords de mer norvégiens, déserts, jungle savane. Tout ceci est à la foi beau et crédible. La modélisation des appareils est tout simplement la meilleure que l'on ait pu voir jusque-là, tous jeux confondus : les gouvernes bougent de l'extérieur, les trains d'atterrissage sortent comme les originaux, en bref on a tout. Le seul point noir se trouve dans le domaine des effets comme les explosions ou les crashs qui demeurent les mêmes que dans F-22, à savoir pas bien terribles. De l'intérieur, on prend son pied à se balader dans les cockpits virtuels . Même si on ne peut pas agir avec la souris sur les commandes affichées, les instruments sont lisibles (souvent buggés comme dans le F-16) et actifs. Dès qu'on tourne la tête, on voit des reflets magnifiques dans les verrières qui réfléchissent même le tableau de bord. Aux alentours des bases aériennes, lors des missions, le dynamisme est là : il

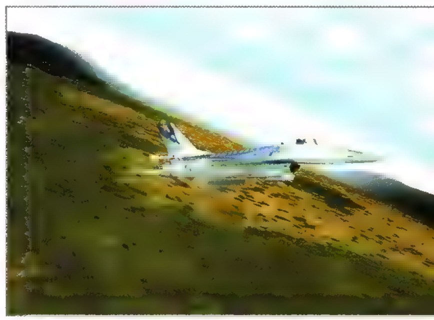


n'est pas rare de voir de nombreux appareils décoller, prêts à partir en mission. Comme d'habitude, on a droit à une panoplie d'effets sonores en 3D, et les bruitages des réacteurs comme ceux des canons sont plutôt crédibles.

Les campagnes

Les campagnes et missions, malgré leur très grand nombre, ne sont pas la plus grande réussite du jeu. On reprend le système de Novalogic qui oblige à réussir la mission déjà recommencée 45 fois, pour enfin passer à la suivante. D'après le développeur, il y aurait un semblant de dynamisme ou plutôt d'interactivité entre certaines d'entre elles, mais rien ne m'a permis de le découvrir. Néanmoins, la partie solo qui est tout de même largement potable, est un formidable entraînement pour le réseau et permet d'admirer l'excellent travail des graphistes au niveau des autres appareils présents dans le jeu.

Bob Arctor



- Ambiance en dogfight jamais vue.
- Nombre de joueurs en réseau et qualité de jeu.
- Graphisme superbe.
- Pas de gestion Direct 3D.
- Plus arcade que simulation.

Un petit chef-d'œuvre en réseau, et dans tous les cas un très beau jeu. Mig-29 et F-16 ne sont certainement pas des simulations de vol à proprement parlé, mais des hybrides entre un jeu d'arcade très prenant et un hit multiplayer. Malgré de bien nombreux bugs, le fana de dogfight y découvrira le meilleur jeu de ce genre à ce jour.

75 89 86


Corsairs
>DEVENEZ LE CORSAIRE LE PLUS RICHE ET LE PLUS REDOUTE DE TOUS LES TEMPS
>GEREZ VOTRE FLOTTE D'UNE MAIN DE FER ET NEGOCIEZ VOS PRISES DE GUERRE
>POUR LA PREMIERE FOIS DIRIGEZ CHAQUE MEMBRE DE VOTRE EQUIPAGE LORS DES ABORDAGES
PC CD ROM
MICROÏDS
www.microids.com
PARTEZ A LA CONQUETE DES MERS DU SUD





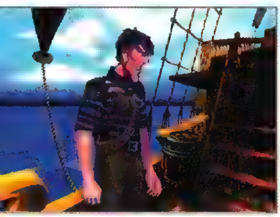
Infogrames nous propose une aventure de pirates comme on en rêvait enfant avec du bruit, de la poudre et un trésor fabuleux. La combinaison est idéale et le résultat explosif.

Red Jack

La revanche des pirates

Aventure pour tout joueur - PC CD-Rom





Le monde des frères de la côte est immense. Il est fait d'océans et de trésors, de villes riches et de repaires secrets. Il foisonne de murmures de légendes fantastiques. Il en est une particulière, qui agite le coin de terre qui nous intéresse. Elle parle d'un pirate nommé Red Jack, trahi et tué. Elle annonce son retour, soixante-dix ans après sa mort, pour un rendez-vous avec ses compagnons où la vengeance sera sienne. Les soixante-dix ans vont bientôt être atteints. Jeune garçon plein de rêve que vous êtes, vous l'ignorez encore... mais très vite, vous allez être mêlé à cette légende. Votre nom deviendra peut-être aussi connu que celui de Red Jack. En attendant, vous n'êtes que le petit Nick, innocent comme l'agneau et fragile comme un brin d'herbe.

Des combats bienvenus

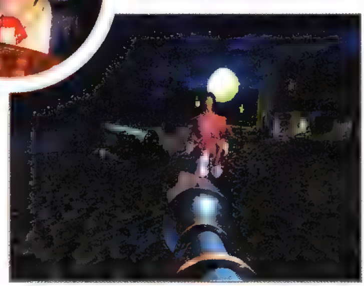
Cette aventure vous réserve maintes surprises. Son scénario se plaît dans les rebondissements. Il vous place dans des situations délicates où vous devez agir avec célérité, et d'autres plus détendues où seule la réflexion permet de progresser. Un moment, vous vous dépatouillez d'un passage délicat, d'une énigme à résoudre, pour l'instant d'après vous battre avec furie contre un ennemi effrayant.

L'ingrédient surprise de ce jeu, ce sont les combats. On ne nous avait pas habitués dans un jeu d'aventure à des phases d'action. Je vous vois venir, vous allez me dire que Lara est passée par là. Mais on ne peut pas assimiler Tomb Raider à un jeu d'aventure classique. Ici, nous sommes en présence d'un vrai jeu d'aventure. Ainsi le scénario comporte une histoire complexe, où de multiples personnages interviennent sans que vous soyez obligé de les tuer. Tout au long de l'aventure, vous allez les rencontrer. Certains sont des amis. Ils vous aident à avancer en vous offrant des objets ou en vous donnant un coup de main. D'autres, neutres, se contentent, lors d'une discussion, de vous filer



▲ Red Jack et ses joyeux compagnons, après le vol d'une cargaison d'or fantastique.

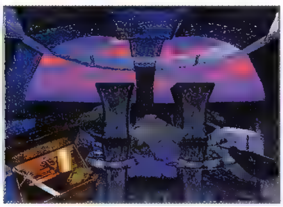




■ JOUABLE SUR **P133 16 MO DE RAM** ■ EDITEUR **INFOGRAMES** ■ DÉVELOPPEUR **CYBERFLIX/ÉTATS-UNIS**
■ NOMBRE DE JOUEURS **1** ■ TEXTE ET VOIX **VF**



▲*Mme Irma, transformée en prêtresse vaudou, vous donnera gratuitement de précieux renseignements. Même si elle apparaît en filigrane dans le scénario, c'est un personnage important à ne pas rater.*



Devenir pirate et affronter un diabolique adversaire, voilà ce que j'appelle des ingrédients prometteurs pour une belle histoire à ne pas rater.

TIPS TECHNIQUE

Attention, dès le début de l'aventure, vous risquez la mort. Alors pour éviter un accident fatal, à votre descente du rocher, rejoignez le village sans traîner en route.

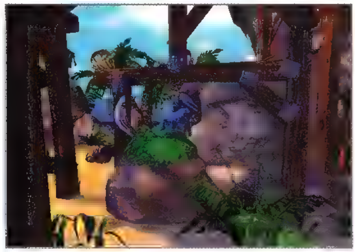
des indications sur la route à suivre. Enfin, les derniers se présentent comme vos ennemis jurés, cherchant votre perte à tout prix. Tôt ou tard, vous allez devoir les tuer. Les combats se glissent alors naturellement dans le cours du scénario. Ils coulent de source : on évite ainsi le piège de la nouveauté à ajouter à tout prix, et qui vient finalement casser la linéarité du jeu. De plus, grâce à eux, l'aventure change de rythme. L'intérêt en est relancé. L'idée d'utiliser des actions vives comme les combats est vraiment excellente. Sa mise en application est une réussite. La pratique est bien amenée, avec un entraînement presque en début de jeu pour mettre le joueur à l'aise. Ensuite, les combats successifs deviennent plus difficiles et font intervenir, en même temps que le coup d'épée classique, les cellules grises, pour utiliser au mieux le décor environnant. L'histoire de pirates sans originalité est dépoussiérée. Le jeu en est transformé, donnant toutes leurs chances aux joueurs.



Des personnages vivants

Si les développeurs avaient parié sur le graphisme pour attirer l'œil du joueur, l'intérêt du soft aurait considérablement décru. Car, il faut bien le dire, on n'a pas affaire à un Myst. Les décors 2D mâtinés de 3D manquent de finesse. Les couleurs sont éclatantes, quelquefois trop. Par contre, les bruitages sont excellents. Les voix





en anglais tout au moins (je n'ai eu que la version anglaise sous les yeux) soulignent avec brio le caractère des personnages. Si la version française est aussi bien faite, alors le joueur aura vraiment l'impression de participer à l'aventure. L'interface est d'une simplicité intuitive. Tout se passe à la souris avec, pour vous aider à progresser, un changement de curseur sur les objets manipulables.

Les dialogues sont bien conçus. Les personnages rencontrés répondent en fonction de vos questions, mais l'indice important que renferment leurs propos ne peut pas vous échapper. Même si vous faites une réponse qui clôt la discussion, vous pouvez réinterroger la personne. Tant que vous ne lui avez pas soutiré le renseignement qui vous fera progresser, elle acceptera de vous parler. Ainsi, impossible de se retrouver coincé si on n'a pas posé la bonne question. Tout est comme ça. Les énigmes sont en règle générale faciles. Il suffit de bien observer les éléments qui vous entourent pour les résoudre. Des scènes vidéo les soulignent même, pour être sûr que vous ne passez pas à côté. On nagerait un peu trop dans la facilité si les combats n'étaient pas là pour mettre du piment. La durée de vie est-elle ainsi rallongée ? Certes, mais on ne peut pas parler d'un ajout artificiel. Le lien entre combat et réflexion est trop évident pour que le premier passe pour artificiel.

Une bonne histoire de pirates

Si ce n'étaient les accès disque réguliers et le graphisme pourri, Red Jack serait une aventure réussie. Mais ses défauts empêchent le joueur de s'immerger complètement. Pourtant, le petit Nick mérite qu'on s'y intéresse. Son apprentissage de pirate et son affrontement avec le diabolique espagnol offrent une trop belle histoire pour que l'on passe à côté. De plus, souvenez-vous de la trahison, Red Jack doit être vengé. À la clé, il y a un fabuleux trésor qui tenterait le moins intéressé d'entre nous. Alors, laissez-vous conduire et devenez une partie de la légende, vous ne le regretterez pas.

Kika

+ Le scénario structuré avec soin.
+ Le mélange action et réflexion bien intégré.
– Le graphisme est moche.

EN DEUX MOTS

Red Jack vous offre une aventure de pirates haletante. Elle alterne, dans des phases très courtes, action et réflexion. Même les accès disque et le graphisme pas terrible n'arrivent pas à noyer son scénario. Ouvrez la porte à vos jeux d'enfant pour apprécier pleinement cette histoire.

69 72 76



Powerslide, la course la plus rapide et la plus aboutie jamais réalisée sur PC :
● Une liberté de conduite totale : une prise en main simple et intuitive pour une véritable évasion sur des circuits totalement ouverts ● Des graphismes détaillés à l'extrême : une gestion des polygones 4 fois plus puissante que les autres jeux de course ● Une fluidité maximale : un univers entièrement en 3D temps réel, défilant jusqu'à 70 images/seconde ● Un mode multijoueurs : jusqu'à 8 joueurs en réseau... **Alors prêt à tracer votre propre route ?**

GT INTERACTIVE SOFTWARE FRANCE

www.xanaweb.com

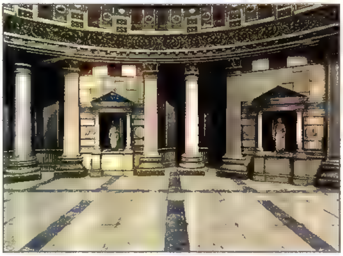
3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*

PC CD


rez besoin de votre tête!
POWERSLIDE
tracez votre propre route !
RATBAG



Par Junon, où j'ai foutu ma toge ? Aaah, voilà... Mes amis, bienvenue ! Je vous en prie, retirez vos babouches et enfilez ces cothurnes. Suivez-moi dans mon modeste palais, pas de chichis entre nous. Je vous ai fait préparer une petite collation. Des paupières d'éléphant frites dans de la graisse d'urus. Hmm, ça va vous plaire.



Caesar III

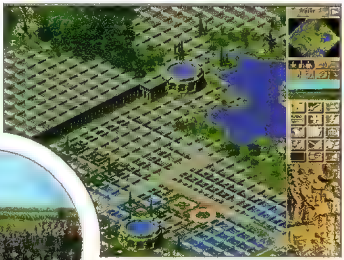
Sim City antique pour tous joueurs - PC CD-Rom



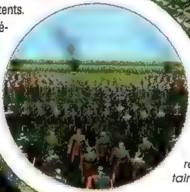
▲ L'un des risques principaux est le feu. Ce « calque » indique les zones qui risquent d'être touchées. Si vous avez construit une préfecture, les patrouilles permettront d'éviter la catastrophe.

Quelle classe, depuis que César m'a nommé gouverneur de province. C'est la belle vie... « Sestonius ! Qu'on aille me chercher les musiciens ! Un peu d'ambiance pour mon invité, par Jupiter. Et puis, faites péter les danseuses ! » STOOOPPP. Quoi ? Le lecteur n'est pas venu pour un remake d'Astérix mais pour un test ? Bon, OK, pfff, ça va, je m'exécute. Euh, je peux garder ma toge, quand même ?

Alors voilà, Impressions est de retour pour l'une de ses grandes spécialités : le Sim City à la mode antique. Caesar III, c'est un peu le Domaine des Dieux dans votre PC. Sous ses dehors de jeu de construction pour Gréco-Romains, ce Caesar III est une sacrée saloperie. C'est que ça a des exigences pas possibles, les Romains. Des thermes par-ci, un colysée par là, jamais contents. Ceux qui ont déjà traîné leurs sandales dans les précédents opus savent de quoi je veux parler. Le principe est resté le même mais, *o tempora o mores*, ce Caesar cuvée 98 est plus beau que jamais.



▲ Pour faire progresser votre ville, vous aurez soin d'alimenter vos habitations en eau courante. L'eau est amenée depuis les réservoirs par des aqueducs et sert aux fontaines et aux thermes.



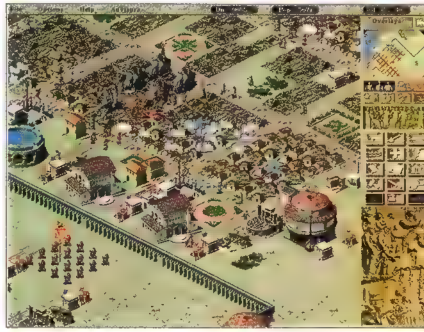


Si vis pacem...

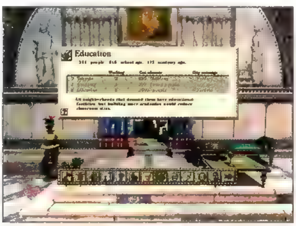
L'empire romain ne s'est pas fait en un seul jour, et Caesar III nous propose de vivre tout ça aux premières loges en nous confiant la gestion d'une petite province d'Italie. Muni d'un pécule de départ ma foi assez conséquent, il va s'agir d'édifier une belle cité qui fera de vous un homme riche, aimé et respecté de tous. Et surtout de l'Empereur. Au commencement était la plaine. Une grande plaine parsemée de quelques arbres et traversée par des fleuves et une route. Très important les routes dans Caesar III. C'est par les routes qu'arrivent les colons et que tous vos administrés se déplacent d'un bâtiment à l'autre. Plus courte sera la route, plus efficace sera votre cité. Après avoir établi les premiers campements de colons et s'être prémuni contre l'incendie et les éboulements, le petit architecte impérial devra assurer l'approvisionnement en eau et en nourriture de la colonie. Pour attirer davantage de quidams, il devra ensuite fournir à la plèbe un accès aux équipements basiques : santé, diver-



▲ Un clic sur une habitation et vous connaissez les besoins immédiats de ses occupants.



▲ Deux siècles pour édifier une cité. Piétinée en 5 minutes par les éléphants de combat !



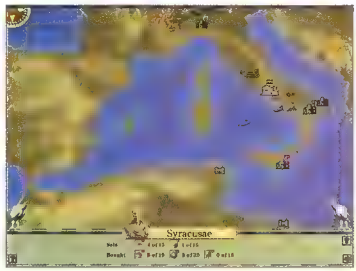
▲ Vos conseillers vous renseignent sur les besoins globaux de la ville.

tissement, culture, temples, etc. Le tutorial est chaudement recommandé si l'on veut bien saisir les concepts de Caesar III, la position de chaque bâtiment s'avérant d'une importance cruciale. Au prix de ces efforts, le petit urbaniste romain aura la grande fierté de voir les campements de base se transmuter en petites *Casa* puis en *Insulae* et en Villa classieuses. Des petits bonshommes, représentant chaque catégorie socio-professionnelle, se mettront à gambader un peu partout. La colonie devenant de plus en plus prospère, de nouveaux colons viendront s'installer. Et il leur faudra à eux aussi tout le confort bourgeois en vogue à l'époque. Ce sera rebelote sur une superficie encore plus grande.

Avec l'édification de tous ces bâtiments, les subsides de l'Empereur fondront comme neige au soleil. Pour équilibrer les comptes de la cité, le maire prévoyant devra compter sur les échanges commerciaux avec les autres comptoirs du bassin méditerranéen. En produisant des poteries, des meubles et du vin, le joueur pourra à la fois faire progresser sa colonie et faire rentrer des espèces sonnantes et trébuchantes dans les coffres de la ville. Une fois à la tête d'une cité imposante, hors de question de s'endormir sur ses lauriers. L'Empereur est un fiéfé fêtard, et il passe son temps à réclamer l'envoi de biens en tout genre comme du vin ou bien du vin. Vos administrés ne vous facilitent pas les choses non plus. Quand ce n'est pas un illuminé qui fout le feu à la ville, c'est une épidémie qui ravage vos beaux quartiers. Et puis les barbares menacent d'attaquer, et il faut prestement construire des murs de fortification et entraîner des légions en vue des combats. Non, finalement, la vie de gouverneur n'est pas une sinécure.



▲ Un début de ville de base : des fermes, des temples, de l'eau, un théâtre, un marché...



▲ Avec les impôts, le commerce sera le seul moyen de gagner de l'argent. Syracuse achète des olives, de l'huile, et des meubles. Ils vendent du marbre et de la viande.

Campagnes et missions

Caesar III propose une campagne principale. Non linéaire, elle se ramifie en différentes missions suivant le niveau de difficulté que l'on recherche. Dans les provinces du Nord, l'accent sera mis sur le développement de l'économie. Au Sud, on sera en contact avec des peuples guerriers et la simulation sera rendue plus ardue par la gestion des combats. On pourra aussi choisir de disputer des missions indépendantes. Celles-ci sont nombreuses et variées, et nous mèneront en Afrique ou près des Alpes. Chaque mission donne accès à une nouvelle carte avec des décors et des ressources différentes, ainsi qu'un objectif de croissance, de popularité et de démographie à atteindre.

...para bellum

Par le principe, Caesar III ne s'éloigne pas de la grande lignée des Sim City. Pour un joueur confirmé, ce style de jeu devient gonflant à la longue. Mais pour le débutant, c'est un grand plaisir de voir évoluer et croître la ville qu'on a créée de ses petits doigts boudinés. Caesar III est à la fois plus facile d'accès et plus complet que Caesar II. Il y a de nombreux « calques » nous renseignant sur l'efficacité des bâtiments et les risques divers. Pour tous les choix cruciaux, on sera épaulé par un bataillon de conseillers. Mieux qu'avant, on pourra redéfinir facilement la priorité entre les différents secteurs de l'économie. Il suffira d'un clic sur un bâtiment ou un habitant pour connaître le statut et les besoins de chaque unité. Je dois avouer que, d'habitude, les jeux Impressions sont victimes de bugs et d'une finition limite. Ici, ils ont fait un effort. Même si parfois on se demande pourquoi cette foutue ville n'évolue pas comme prévu. C'est le défaut des Sims. Complexité réelle ou boucle étrange destinée à fournir au joueur un challenge infini ? On dira que cette fois le programme arrive à faire illusion. Caesar III est quand même assez difficile dès le début de la campagne.

Le plus gros atout de Caesar III, c'est son ambiance très réussie. Moi qui suis ordinairement réticent devant ce genre de soft, je me suis retrouvé scotché plusieurs soirs de suite. La musique, tout d'abord, est vraiment envoûtante. Avec le temps, elle évolue : inquiétante en temps de guerre, grandiose quand la cité devient florissante. Et puis surtout, le graphisme est à la hauteur. Il y a un nombre ahurissant de bâtiments à édifier : des

Test
Caesar III

■ P133 16 MO 150 MO DISQUE DUR + 100 MO SWAP ■ SIERRA
■ IMPRESSIONS GB/ETATS UNIS ■ VF ■ NBRE DE JOUEURS 1

Les environs de Clichy en 344 av. J.-C.



1 Réservoir
2 Le port
3 Poste d'ingénieur : assure la solidité des édifices
4 Puits cartésien : en attendant l'accès à un aqueduc
5 Entrepôt : les biens en surplus y sont stockés. Ils pourront être acheminés vers un autre entrepôt ou vendus auprès d'autres colonies.
6 Ecole : pour l'enseignement primaire
7 Théâtre
8 Hôpital
9 Jardins : utiles pour isoler les habitations des édifices bruyants (écoles, marchés)
10 Marché : pour distribuer les marchandises
11 Temples : il faudra en construire pour chacun des cinq dieux, sous peine d'encourir le courroux divin.
12 Grenier : pour stocker les produits des fermes
13 Ferme de blé
14 Verger
15 Thermes : ils ont la manie de la propreté, ces romains.
16 Fontaine : l'eau courante est l'apanage de la culture romaine.
17 Préfecture : les keufs patrouillent dans la ville pour combattre les incendies et le crime.
18 Statue : ça donne tout de suite un air plus bourgeois au quartier.
19 Extraction d'argile : doit être située près de l'eau.
20 Sandwich grec : non, je plaisante !
21 Manufacture de poterie
22 Bibliothèque
23 Colonie d'acteurs : indispensable pour les théâtres
24 Docteur
25 Route : la route est automatiquement pavée quand la zone est prospère.
26 Sénat
27 Forum : très intéressant, car il procure les collecteurs d'impôts.
28 Colysée : on pourra l'améliorer en construisant un centre d'entraînement de gladiateurs et de lions.
29 Amphithéâtre
30 Académie : pour l'enseignement secondaire
31 Centre d'entraînement de gladiateurs
32 Scierie et production de meubles

Le Domaine des Dieux dans votre PC





temples de tailles diverses, des amphithéâtres, des cirques avec des lions et des gladiateurs… Le plus grand plaisir, quand tout se passe bien, est de voir des quartiers entiers de la ville se mettre à pousser comme des champignons. Il y a des dizaines de sprites différents pour représenter les habitations, de la masure la plus abjecte jusqu'au palace pour prélat bouffi. Évidemment, quand ça se passe mal, tout ce petit monde part en fumée en quelques secondes. Gasp ! Testé sur plusieurs configs, Caesar III s'accomode sans problème d'une machine modeste (Pentium 133). Le scrolling est correct et on pourra taquiner des résolutions plus élevées (800x600 ou 1024x768). Un petit reproche quand même : quand on fait tourner la carte, les bâtiments tournent également car les graphistes n'ont pas calculé les édifices sous tous les angles de vue. Bah ! Impressions n'a pas non plus implémenté de jeu en réseau.

Bref, si vous n'avez pas joué aux précédents épidodes et si vous êtes amateur du style, Caesar III devrait vous réjouir par sa réalisation fastueuse et son *decorum* sans pareil.

Iansolus

- Sim City à la mode antique.
- Graphisme.
- Musique.
- Difficulté immédiate.
- Les bâtiments tournent avec la carte.
- Comportements parfois inexplicables.

Caesar III revisite le concept du Sim City à la mode antique. Gouverneur d'une province de l'empire, vous aurez la charge d'une cité. Urbanisme, gestion économique, combats avec les envahisseurs barbares seront votre lot quotidien. Plus simple d'accès et plus complet que les précédents épisodes, il brille surtout par une réalisation graphique somptueuse qui vient masquer quelques comportements erratiques de la simulation. Un soft qui devrait intéresser tous ceux qui n'ont pas encore péri d'ennui dans un Sim machin.

70 80 80

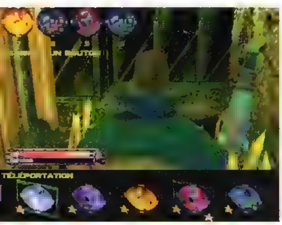


Gloups ! Psygnosis sort un Tomb Raider mâle ! Non, fausse alerte, O.D.T. n'a rien d'une Lara Croft transexuelle. Plus complexe mais moins technique, le soft s'apprécie sans modération.

O.D.T.

Action/aventure pour tous joueurs - PC CD-Rom



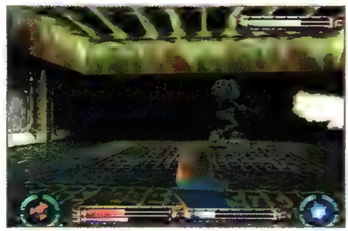


16 sorts issus des éléments primaires (feu, eau, air et terre) complètent votre équipement. De plusieurs niveaux, ils vous aident à affronter certains ennemis imperméables à tout autre moyen.

Une perle verte pour guérir une épidémie. Une perle noire pour entraîner la mort. Le monde d'O.D.T. possède des objets manichéens mais ses personnages sont plus troublants à classer. Qui est gentil ? Qui est méchant ? Le héros que vous jouez est bon, ça, vous en êtes sûr. Mais les autres ? L'équipage du Nautivole est composé d'individus aux buts cachés. A priori tout le monde s'est embarqué pour sauver une citée d'une épidémie mortelle. Mais la perle verte transportée, le médicament, est un objet de grand pouvoir. La tentation est forte de s'en emparer et de s'en servir à ses propres fins. Y a-t-il un ver dans le fruit ? Le naufrage en pleine terre incognita permettra, peut-être, de révéler les desseins de chacun.

De corps et d'esprit

En attendant, 4 personnages sont à votre disposition pour ce début d'aventure. Votre choix influe sur la difficulté et l'approche du jeu car aucun d'entre eux ne possède les mêmes caractéristiques. Le plus équilibré est Ike Hawkins. Sa constitution balance entre force physique et force spirituelle. Elle est suffisante pour lui permettre de s'exposer à des combats à main nue sans trop de danger tout en lançant des sorts. La seconde est Julia Chase. Moins costaude que Ike, ses pouvoirs magiques sont plus développés. Les moins évidents sont Havok et Solaar, personnages déséquilibrés en raison de leurs extrêmes capacités, leur manipulation est délicate. Le principe inspiré des jeux de rôle permet aux personnages d'évoluer en fonction de leur expérience. Des bonus, le plus souvent dissimulés dans les niveaux, rendent effectifs les passages à des niveaux supérieurs. Le changement est sympa par rapport à un jeu d'action/aventure classique. Le personnage développe une plus grande affectivité. Le joueur a l'impression d'être mis à davantage à contribution.
Autant cette idée permet au joueur de se sentir plus intéressé,





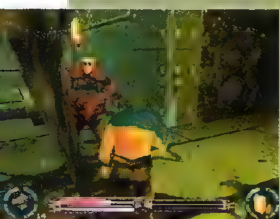
L'armement est classique. Mines, grenades, munitions, fusion, laser ionique et feu évoluent en fonction des bonus trouvés. Leur rareté augmente largement la complexité du jeu.



■ JOUABLE SUR **P133 16 MO** ■ EDITEUR **PSYGNOSIS** ■ DEVELOPPEUR **PSYGNOSIS ANGLETERRE**
■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **1**

Les grosses bêtes qui grouillent

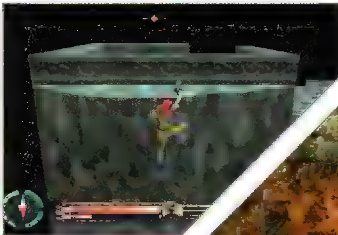
24 types de créatures hantent les couloirs d'O.D.T. Du vampire au maton ventripotent, ils ont chacun une attitude propre. Le maton vous affronte seul, sûr de sa puissance et de son ventre proéminent. Les mitrailleurs préfèrent s'enfuir pour revenir en force ou se planquer pour vous allumer de loin. Les petites bêtes ont un instinct plus animal. Leur servir des cadavres est un bon moyen pour qu'elles vous laissent en paix. Les plus grosses créatures sont souvent les plus immunisées contre votre armement classique. Vous devez rechercher la bonne arme (quelquefois les poings nus) ou le bon sort qui créera le maximum de dommage.











▲ *Comme dans Tomb Raider, une silhouette féminine égaie vos soirées d'hiver. Bien moins rembourrée et dénudée que Lara Croft, sa démarche reste tout de même sexy.*







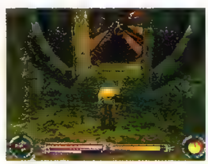
autant les erreurs techniques sont rebutantes. La maniabilité des personnages est complètement cassée par les problèmes d'angles de caméra. Il suffit de se trouver dans un angle ou derrière un mur pour perdre la moitié de sa visibilité. Pas trop gênant pour un jeu sans chausse-trappe, mais dans O.D.T., c'est la fin des haricots. Le début du jeu, composé de bâtiments posés dans le vide et sur lesquels il faut sauter, sert d'éliminatoire. Ceux qui perdent des vies ne s'en remettent pas. Limitation à 3 vies au départ et sauvegarde 2 fois par niveau (c'est un jeu console) n'autorisent pas à mourir souvent. De plus, la gestion des personnages au clavier ou au joystick est loin d'être intuitive. Lever ou baisser la tête demande d'appuyer sur 2 touches. Il faut absolument avoir un game pad pour réussir à se dépêtrer des situations les plus tordues. Car il y en a une quantité incroyable.

Des ennemis individualisés

Chaque niveau est un challenge à lui tout seul. Pièges et caches secrètes demandent une attention constante. Un changement de texture sur un mur peut masquer une pièce secrète. Sur le sol, attention, entre les deux se dissimule peut-être le vide. Un niveau n'est pas linéaire. Composé de plusieurs secteurs, vous y naviguez pour actionner levier et trouver les bonus. Plus souvent intérieur qu'extérieur, ils sont tortueux à souhait. Les ennemis n'y sont pas nombreux. Placés à des endroits stratégiques, ils savent poser suffisamment de problème. Leur intelligence a été particulièrement travaillée, pour vous offrir le maximum de difficulté. Ici, les ennemis surprennent toujours. Ils se déplacent certes dans la limite du convenable mais bien plus que ceux de Tomb Raider. Leur placement est intelligent et souvent surprenant. Rien d'évident comme on pourrait s'y attendre dans un jeu console (je sais, j'exagère, mais j'adore casser du sucre sur le dos des consoles). Les boss sont incroyablement durs à éliminer avec l'armement classique. Pour parvenir à les passer, réfléchir est primordial. Enfin un jeu d'action où les bastons demandent de la réflexion pour détruire les ennemis ! Il était temps. D'autant plus que, grâce à ça, le joueur est constamment tenu en éveil.
Le genre aventure/action rapproche tout de suite de Tomb Raider. Ce jeu ne nous en offre pas la beauté (le graphisme est moins riche) bien que les éclairages soient superbes, toutefois, au niveau intérêt, il est incomparable une fois qu'on a fait fi de ses défauts techniques. La complexité des niveaux et l'attitude des ennemis dépassent largement ce que Lara Croft a pu nous faire subir. Tout ça, pour vous dire que si les problèmes techniques avaient été éliminés et le jeu vraiment adapté au PC avec des sauvegardes accessibles n'importe quand, son intérêt aurait été doublé, tout comme sa note. Dans l'état actuel, il reste un jeu complexe à souhait avec des ennemis comme on aime, des niveaux labyrinthiques et des énigmes simples. Mais sa maladresse technique l'enfonce et c'est bien dommage.

Kika

Enfin un jeu d'action où les bastons demandent de la réflexion ! Il était temps. Ainsi, le joueur est constamment tenu en éveil.





- \+ Les niveaux complexes à souhait
- \+ La réflexion obligée pour tuer les boss
- − Les angles de caméras foireux
- − Les bugs de colisions

EN DEUX MOTS

O.D.T. est un jeu bien conçu mais qui possède des imperfections désagréables. Les angles de caméra et les problèmes de collision génèrent des difficultés artificielles. La maniabilité des personnages manque d'intuition. Pourtant, la conception de ses niveaux et l'intelligence des ennemis remarquablement travaillée accrochent le joueur, une fois passée la première impulsion de recul.

71 74 76

"Que Votre Volonté Soit Faite."



Au commencement était Vous... Le premier jour, Vous décidiez de Vos Pouvoirs et de Votre Apparence. Les jours suivants, Vous façonniez un Monde à Votre Image, peuplé des Créatures et Espèces de Votre choix. Puis il fallut instaurer Votre Culte, susciter Foi, Adoration et... Crainte. Car pour Régner, vous devez semer le Bien ou la Terreur. Et comment devenir Le Dieu d'entre les Dieux, l'Etre Suprême alors que d'Autres, dans l'Univers, poursuivent le même dessein ? Dans ce jeu de stratégie divine tour par tour, la Toute-Puissance est entre Vos Mains. Mais les Dieux sont-ils vraiment Eternels ?

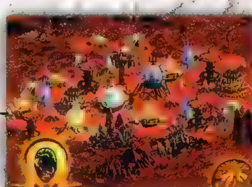
Deo Gratias

LE JEU TOUT PUISSANT

■ Un jeu de stratégie divine tour par tour ■ Le choix de Votre apparence et de Vos pouvoirs divins ■ La possibilité de modéliser Vos planètes et de sélectionner le type de race que vous y placerez ■ Mode solo, multi joueurs en réseau local ou jusqu'à 1000 participants sur Internet ■ Des scènes cinématiques spectaculaires ■ Un univers original imaginé par François Marcela Froideval.

CD-ROM PC







CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT

France Telecom Multimedia

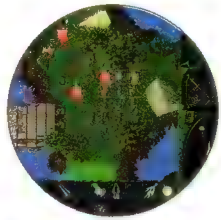
Jouez sur Internet avec GOA :
http//:deogratias.goa.com

Test

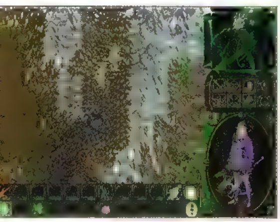


Un jeu de rôle simple et facile à manier. Rage of Mages ne se prend pas la tête et, du même coup, nous facilite la vie sans gommer la difficulté de ses niveaux. La combinaison marche bien.

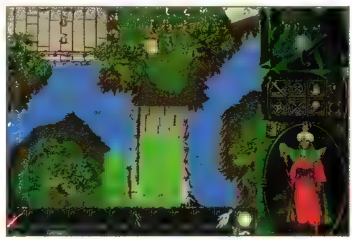
Rage of Mages

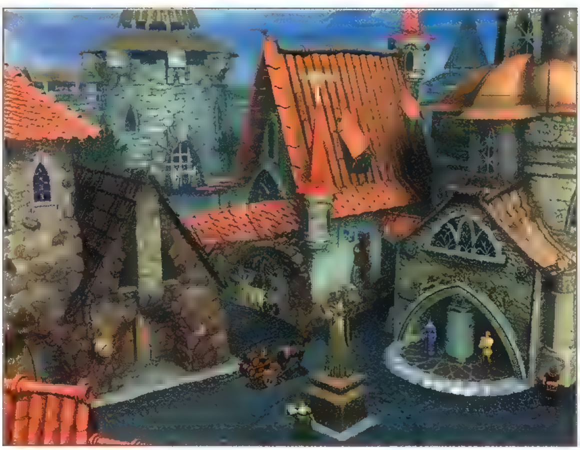


Rôle pour tout joueur - PC CD-Rom



Des troupes de moustiques nous frôlent, ralentissant la progression dans les marécages. Et cette conne de paysanne qui n'a même pas pensé à apporter sa crème à la citronnelle avec elle ! Heureusement que la récompense est intéressante, sinon je l'aurais laissée à ses kidnappeurs, deux pauvres minables du même acabit. Après tout, ne suis-je pas spécialement envoyé par le seigneur de ce royaume pour sauver cette terre de la destruction ? Pourquoi devrais-je perdre mon temps dans des quêtes secondaires ? Ah, c'est vrai, j'oubliais : je suis un héros et tout héros a des obligations. Sauver des pauvres hères en est une, qui a toutefois certains avantages. En dehors des récompenses et des objets trouvés, vous découvrez ainsi de nombreux indices vous aidant dans votre quête principale.

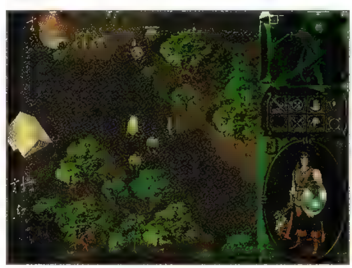




La ville de Plagat est le lieu de repos et de détente. Après avoir vendu vos trouvailles au marchand, allez donc faire un tour au bar. Vous y entendrez les derniers ragots.

Simple et maniable

Rage of Mages se base sur les principes, éclaircis par une coupe en règle, des jeux de rôle. La création de personnages est simplifiée. Vous choisissez entre quatre héros types où seules des caractéristiques principales sont variables. Puis les quêtes s'échelonnent d'elles-mêmes, linéairement, tout au long du scénario sans que vous interagissiez vraiment. Cette simplicité est idéale pour le grand public, mais le rôliste acharné ne s'y retrouve pas. Ce qui n'empêche pas ce jeu d'avoir des atouts non négligeables pour charmer les plus hargneux d'entre nous.

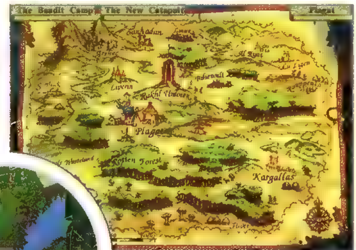


JOUABLE SUR **P133 16 MO DE RAM** — EDITEUR **MICROIDS**
DEVELOPPEUR **MONOLITH ÉTATS-UNIS** — TEXTE ET VOIX **VF**

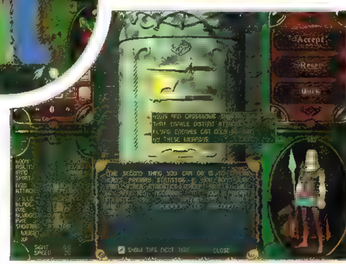
MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	16
MODEM DIRECT	2
INTERNET IP	16
INTERNET SERVEUR	16

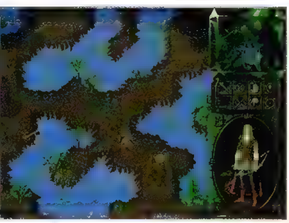


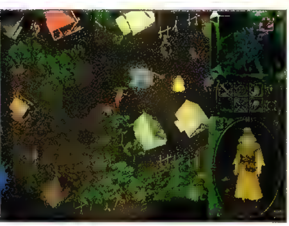
Les premiers niveaux sont rapidement avalés mais d'autres, plus costauds, vous attendent.











Des scènes vidéo très courtes parsèment le jeu pour une meilleure compréhension du scénario.

Les niveaux sont extrêmement variés. Vous débutez dans un marais avec des moustiques aussi gros que vous. Vous poursuivez dans un sous-bois, dans un lieu assez élevé, et vous finissez par traverser un désert redoutable. Le graphisme fin offre des décors divers, regorgeant de nombreuses créatures qui vont de l'écureuil monstrueux au dragon magicien, sans compter les humains aussi hargneux que les mauvaises créatures. Les objets sont en tout aussi grand nombre. Classiques ou magiques, ils ne manquent pas et peuvent être vendus ou achetés dans la seule ville du coin, Plagat.

Vous n'avez plus à attendre des heures pour que votre personnage décolle. Dans Plagat, vous louez l'aide de mercenaires pour accomplir vos missions. Les points d'expérience sont ainsi vite gagnés. De plus, vous retrouvez rapidement d'autres héros qui viendront augmenter votre force de frappe. Ce qui ne veut pas dire que la difficulté s'en trouve amoindrie. Les premiers niveaux sont rapidement avalés, mais d'autres, plus costauds, vous attendent. Au final, plus de 25 vous offrent des combats autant basés sur la magie que sur la force physique.

La maniabilité de ce jeu est impressionnante. La simplification des règles de jeu de rôle permet d'avoir à l'œil toutes les particularités des héros et d'agir dessus immédiatement. Lors des combats en temps réel, il suffit d'afficher la barre des sorts pour lancer, en moins de deux, 10 sorts différents avec chacun leur animation.

Le mode réseau permet de se réunir à 16 pour se latter entre potes ou pour s'allier et détruire le maximum d'ennemis. Vos personnages ne sont pas importables du mode solo. À leur mort, leur résurrection les ramène nus au point de départ du tableau. Les principes de jeu de rôle online sont bien respectés. Finalement, même les rôlistes retrouveront leurs petits avec en prime des objets costauds accessibles dès le début.

Rage of Mages n'a rien d'un Baldur's Gates. Bien qu'il soit aussi classé jeu de rôle, le principe est différent. Le joueur est lié. Il ne peut que choisir parmi les quêtes proposées sur la carte. On le prend par la main pour le conduire dans des niveaux où il ne rencontrera aucun problème pour trouver ce qu'il cherche. Un peu simple, sans aucun doute, mais très riche et très maniable. La combinaison prend sans difficulté.

Kika



Net, carte et multi.

Sur le site du jeu,

vous trouvez un forum en anglais qui vous tiendra au courant des derniers tips de Rage of Mages. Il vous donne aussi des adresses de serveurs, pour jouer en multijoueur. Un éditeur de carte traîne même sur le Net. Pour l'obtenir, allez sur
Choisissez «russe». Dans le menu de gauche, choisissez la 4e ligne (download). Cliquez sur la connexion de droite en bas. Il y a encore deux choix ; prenez celui de gauche : AllMap.exe.

- Prise en main facile.
- Niveaux variés.
- Nombreux objets et monstres.
- Baston certaine.
- Personnages stéréotypés.
- Évolution des héros presque automatique.

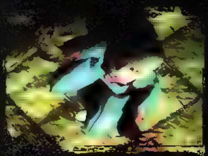
Rage of Mages est un petit soft simple qui sait faire son trou. Cette simplicité presque caricaturale devient un atout grâce à la quantité de sorts, objets et monstres. Ce n'est pas un véritable jeu de rôle, mais on y joue avec plaisir, pendant de longues heures.

71 73 79



COMPUTER GAMING WORLD
PC GAMES A+List
COMPUTER GAMES STRATEGY PLUS
GAMER CHOICE
DREAMFORGE

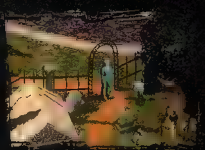
UN VOYAGE AU TREFONDS DE L'ETRE POUR CONFRONTER LES DEMONS DU PASSE ET ECHAPPER A LA PRISON DE L'ESPRIT.



A-

JEUX PC

"Gagnant incontestable du jeu 1998 le plus dingue - ceci dit en toute gentillesse"



89%

JOUEUR PC

"Intégration d'énigmes merveilleuses; intrigue irrésistible; des dizaines de personnages avec qui dialoguer"



JEUX ELECTRONIQUES STRATEGIE PLUS

"Noubliez surtout pas d'y jouer - mais ne faites pas la meeame erreur que moi Ne jouez pas seul"



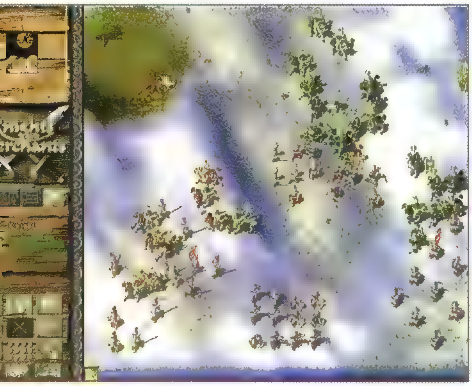
LE MONDE DES JEUX ELECTRONIQUES

"Dans ce jeu d'aventures vous vous trouvez à la recherche de la caractéristique la pus fondamentale de la vie: votre propre identité"

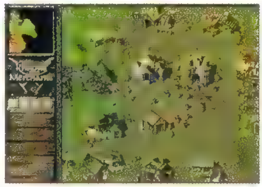
SANITARIUM

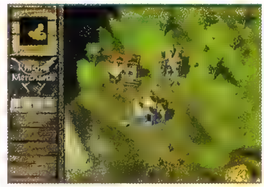
ASC GAMES

www.ascgames.com



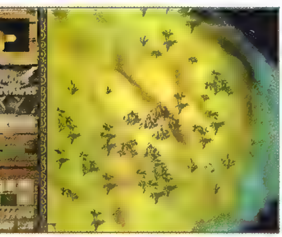
Ça a la couleur de Settlers, l'odeur de Settlers, mais ce n'est pas Settlers. Hummm... C'est quoi ? Peut-être le dernier jeu d'un programmeur de Settlers 2, qui sait. Je vérifie vite fait. Ah ben, oui, c'est bien ça. Quel troublant hasard !



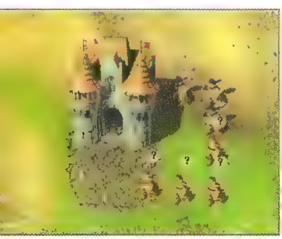


Chevaliers et Camelots

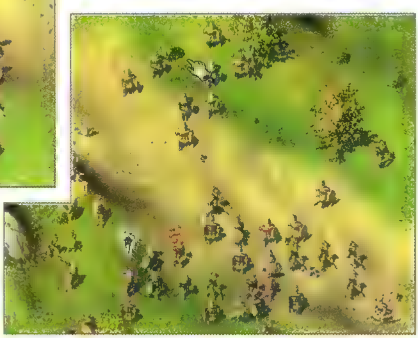
Settlers-like pour tous joueurs - PC CD-Rom



Quelque chose me dit qu'il serait utile de créer une nouvelle rubrique pour cataloguer les softs de ce genre. Je ne sais pas moi, on appellerait ça des Settlers-like, par exemple. Sans dec', ça me rendrait bien service pour remplir la fiche technique de ce test. Et puis c'est plus parlant que le sempiternel stratégie-gestion qu'on vous colle régulièrement. Allez zou, c'est dit, c'est fait, et tant pis pour le suspense. Chevaliers et Camelots va donc faire remonter des souvenirs ludiques émouvants, enfouis au plus profond de votre cerveau acidifié par des années de rave teutonne. Mais je m'égare. Après tout, l'Allemagne n'est pas qu'une compile de musiciens technos, de skinheads équipés de machines à cartes bleues pour dépouiller moderne, ou de séries télévisées à l'action aussi rythmée qu'un débat entre le Pape et Balladur. C'est aussi un pays qui adore les jeux créant des univers donnant l'impression de pouvoir exister sans vous. Enfin, presque, puisque vous êtes quand même là pour participer un peu à l'histoire, en qualité de grand décisionnaire. Cette fois, vous vous retrouvez à la tête du royaume anglo-saxon, en l'an 1204, qui risque de disparaître en raison de la rébellion de vos seigneurs. Afin de sauver votre retraite, vous devez donc reconquérir votre territoire, victoire après victoire, tout au long d'une vingtaine de missions.



▲ *Des icônes apparaissent au-dessus de vos larbins pour vous indiquer ce qu'ils ont en tête (faim, ennui, travail).*



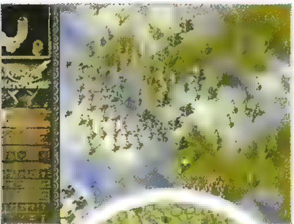
Si les combats sont intrinsèquement réussis, la gestion du déplacement des troupes est lourdingue ▶

Des parties longues comme un jour sans pain

Sachez tout d'abord qu'exceptées les unités de combats, vous ne dirigez pas directement les habitants de votre village. Ces derniers vaquent à leurs occupations, correspondant bien évidemment à leur formation de base, sans que vous ayez besoin de les commander. Vous vous contentez de donner des ordres généraux (construisez tel truc, formez tel type d'homme) et le reste se fait tout seul. Ceux qui ont déjà joué à Settlers voient très bien de quoi je parle, mais je vais quand même tenter d'éclaircir la chose, pour les autres. C'est vrai, y a rien de plus chiant que de lire un truc qu'on ne comprend pas alors qu'en fait si, un peu, mais pas complètement, parce que c'est juste une question de compréhension, le truc dont je parle. Vous voyez ce que je veux dire. En gros, chaque individu de votre royaume ne sait faire que la chose pour laquelle vous l'avez créé. Ainsi les serfs transportent les produits d'un endroit à l'autre, les maçons construisent et réparent les bâtiments, les paysans fournissent du blé aux meuniers, les bûcherons rapportent du bois aux charpentiers, etc. Toute la difficulté du jeu est de gérer cet équilibre fragile entre tous ces acteurs économiques. Car il est facile de se laisser déborder par une mauvaise organisation. Un exemple simple : vous devez créer des troupes pour défendre votre village des attaques ennemies. Bien. Il vous faut donc des armes, des armures, des hommes et également des chevaux pour la cavalerie. Pour fabriquer armes et armures, vous

JOUABLE SUR PENTIUM 133 24 MO RAM — EDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR TOPWARE INTERACTIVE ALLEMAGNE — TEXTE ET VOIX VF

MULTIJOUEUR	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	6
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET IP	6







Le pain et le vin sont les deux mamelles de Chevaliers et Camelots

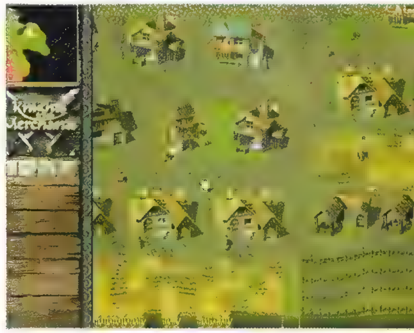
avez besoin de planches de bois, de cuir, voire de fer. Les planches sont fournies par la scierie, elle-même livrée en matière première par les bûcherons. Pour le cuir, c'est un peu plus chiant. Le fabricant d'armures est approvisionné par le tanneur, lui-même alimenté par l'éleveur de porcs, ce dernier étant un grand consommateur de maïs. Le maïs est fourni par les fermes, mais celles-ci doivent aussi subvenir aux besoins des meuniers et des écuries. Car il faut également penser à nourrir votre population, sinon elle risque de mourir de faim. Pour créer des hommes, vous devez posséder de l'or. Et pour avoir de l'or, vous devez avoir des mineurs dont la production sera amenée au métallurgiste, etc., etc. En tout, ce ne sont pas moins de vingt-cinq industries différentes qui interagissent entre elles pour vous apporter la prospérité. Votre rôle est donc de construire vos bâtiments de façon intelligente, afin d'éviter au maximum une quelconque pénurie. Un rouage se grippe, et c'est toute votre économie qui couine. C'est pour tout cela qu'une mission dure généralement entre une et deux heures au minimum, le temps de se développer et de pouvoir devenir offensif.

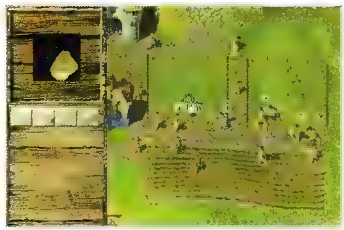
Les combats, donc

La gestion des combats est sûrement la partie la plus lourdingue de Chevaliers et Camelots. Ce n'est pas tant la variété des unités, tout à fait correcte pour ce genre de jeu (dix unités allant du fantassin de base aux archers en passant par les chevaliers), que leur gestion sur le terrain. Car je rappelle que, contrairement aux autres, vous contrôlez le déplacement de vos soldats. Le problème est que le moteur utilise un système de cases pour positionner les unités. Un peu comme pour une bataille navale. De ce fait, lorsque deux groupes se trouvent côte à côte, le simple déplacement d'une unité provoque une insupportable partie de pousse-pousse, chacun poussant l'autre, mettant alors toute votre organisation en l'air. Les unités se retrouvent éparpillées, et vous mettez un temps fou pour les replacer comme vous le souhaitez. Il suffit que pendant ce temps l'ennemi attaque et, ce qui était une stratégie de défense mûrement pensée devient vite un «moi vois, moi tue, et advienne que pourra». C'est con car, pour le reste, j'avoue être tombé sous le charme. Ce genre de soft, moi ça me rappelle mes



Vous vous retrouverez très vite à la tête d'une fourmilière





Donnez les ordres de construction, vos hommes s'occupent du reste

parties de Lego ou de Playmobil quand j'étais petit. Le graphisme (en 800x600 ou en 1024x768) est particulièrement soigné, bourré de détails et de petites animations. Ainsi, vous voyez en temps réel les stocks de chaque bâtiment, le tout restant particulièrement lisible. De plus, malgré le nombre impressionnant d'unités se baladant à l'écran, je n'ai pas observé de ralentissements particuliers, même au plus fort des combats. OK, j'utilise un PII-300 mais, quand même, je connais des softs équivalents techniquement qui rament sur cette bécane. En fait, le principal défaut de ce jeu est la répétitivité. Vous vous amusez comme un fou pendant six heures puis, une fois que vous avez compris le truc, la lassitude apparaît. De plus, l'Intelligence Artificielle n'est pas des plus vicieuses (les unités peuvent se croiser sans s'attaquer ; l'ordinateur attaque un coup puis repart alors qu'il aurait pu vous achever), et est surtout très moyennement agressive. Tant mieux pour les joueurs débutants, frustrant pour les autres. Pour conclure, Chevaliers et Camelots est typiquement le genre de soft auquel il faut jouer de temps en temps, comme ça, pour passer le temps.

Fishbone

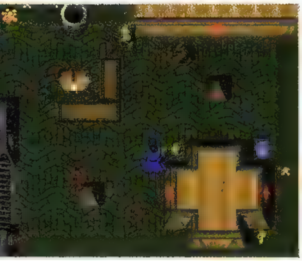
- \+ L'organisation de votre économie.
- \+ Graphisme et animation très détaillés.
- − La gestion des unités de combats.
- − On fait toujours la même chose.

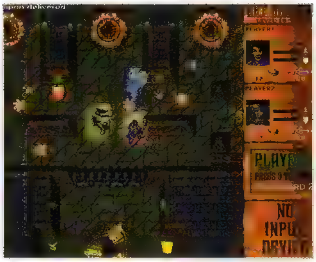
EN ...

Ce vrai-faux Settlers 3 est attachant par son graphisme et sa gestion économique, mais, à l'instar de ses prédécesseurs, il risque de lasser rapidement le joueur en raison de sa répétitivité.

70 | 82 | 74





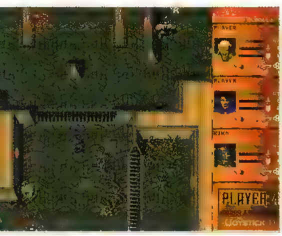


Monolith n'a rien inventé avec cette fidèle réplique du mythique Gauntlet. Effectivement, à plusieurs, Get Medieval s'avère [illegible]. Un petit [illegible] le break entre deux parties d'un soft plus conséquent.

Get Medieval



Arcade rétro pour tous joueurs - PC CD-Rom



On n'est parfois pas trop de trois pour quadriller les coins surpeuplés.

Alors que Gauntlet ressort sur borne d'arcade (Naomi), Monolith, les développeurs de Blood et Shogo, nous pondent une adaptation fort réussie du célèbre soft. On sent qu'ils ont vraiment eu envie de se faire plaisir, en recréant l'un des jeux les plus emblématiques des années 80. Ils aurait pu utiliser de la 3D partout mais ce n'est pas le cas, Get Medieval est tout en bitmap, comme l'original. Et, à l'arrivée, c'est bien plus réussi que la tentative précédente (Mageslayer de Raven).

Get Medieval nous accueille avec une intro en images de synthèse en 256 couleurs un peu pourrave. On craint le pire et on s'apprête à skipper le film. Attendez ! C'est avant d'entendre les dialogues. Les développeurs de Monolith se sont amusés à doubler l'intro à plusieurs. Ambiance le grand détournement. Le guerrier parle avec un fort agzent chermanique, l'elfe envoie ses flèches en faisant « schboïng ! » Les doubleurs passent leur temps à se





moquer de ce qu'il se passe à l'écran. Bref, Get Medieval annonce la couleur. Voilà un soft qui ne se prend pas au sérieux. Espérons que la localisation en français ne viendra pas tout foutre en l'air, comme c'est trop souvent le cas en ce moment.

Comme sur Atari

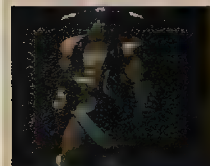
Bon, c'est super simple. Vous choisissez votre personnage parmi les 4 archétypes habituels : guerrier, archer, magicienne, walkyrie. Vous progressez en vue de haut dans des donjons remplis de trésors et de distributeurs de streums. Pof ! Des clefs à récupérer, des portes à ouvrir, des téléporteurs à emprunter, etc. Ce qui s'avère instantanément soporifique en solo prend ici tout son intérêt à plusieurs. Car on pourra s'éclater à Get Medieval jusqu'à 4 joueurs sur un même PC (clavier + joypads). Les contrôles sont triviaux : les directions pour se diriger, une touche d'attaque et une attaque spéciale pour éliminer toutes les créatures à l'écran. Super simple mais super fun : à plusieurs, on fait la course pour être le premier à récupérer les bonus de vie ou les power-up. En ramassant les power-up, on peut faire progresser son personnage en points d'attaque et de défense ou hériter de

P120 16 MO RAM — MONOLITH — MONOLITH ÉTATS-UNIS
VO — 1 À 4

MULTIJOUEUR	
RÉSEAU LOCAL	4
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET IP	4

Les persos

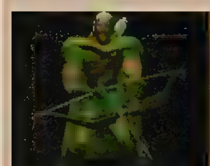
ZARED le BARBARE
Le gros balèze de la bande. Il fait virevolter joyeusement sa hache pour attaquer à distance. Très résistant, il manque néanmoins de vitesse et se fait donc piquer les bonus par ses petits copains.



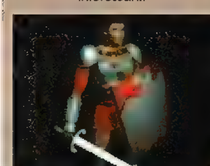
LEVINA la MAGICIENNE
Cette obsédée du cul a buté son mari le magicien Abaddon avant de rejoindre l'équipe. Elle envoie des attaques d'énergie magiques à longue distance mais sa cadence de tir est un peu faible.



ERYC l'ELFE
Qui dit elfe, dit tantouze. Voilà donc Eryc la tantouze. Très rapide, il balance de véritables volées de flèches. Mais bon, ça reste un elfe.



KELLINA la WALKYRIE
Cette fille de Roi est peut-être la meilleure combattante de la bande. Elle peut tirer à distance et c'est la plus rapide. Un choix intéressant.





Si vous avez ramassé le Masque du Démon, pendant plusieurs secondes les monstres fuiront à votre approche

caractéristiques ponctuelles (masque démoniaque qui fait fuir tous les monstres, etc.). Évidemment, au bout d'un moment, on devient plus organisé. On laisse les joueurs les plus abîmés récupérer les recharges de vie. Mais pour les power-up c'est toujours la foire d'empoigne.

Laisse-moi d'la life !

Get Medieval propose plusieurs modes de jeu. Dans le mode quête, on partira explorer un donjon fortement défendu, avec un combat final contre le dragon maître des lieux. De niveau en niveau (40 au total), les aventuriers auront à combattre des monstres de plus en plus puissants. Et de temps à autre, il faudra même se farcir des boss de fin de niveau plutôt balèzes, comme cette araignée géante qui occupe la surface de tout un écran et balance des attaques de toile gluante. Dans le deuxième mode, Get Medieval génère des donjons aléatoires qui nous permettent de casser du streum à l'infini. Excellent pour se lancer une petite partie vite fait, un peu comme un flipper. Côté réalisation, Get Medieval ne révolutionne pas le monde du codage. Un simple scrolling (mais en parallaxe et en 16 bits quand même). Du coup, ça fonctionne sur toutes les configurations. Même votre vieux Pentium 90 fera l'affaire. Le côté humoristique de l'intro se retrouve aussi dans les voix digitalisées des personnages. Ils balancent des commentaires de temps en temps, genre la magicienne qui gazouille avec une voix à la Barbie Girl ou le gros musculeux de guerrier qui se plaint de ne pas avoir assez de bestioles à équarrir. Voyant une option jeu en réseau, je m'empresse de tester la chose. Petite déception : même en jouant sur plusieurs PC, tous les joueurs sont forcés de rester en groupe (tous les joueurs doivent tenir sur un même écran). Hors de question donc de partir chacun de son côté à l'aventure. Ben ouais, c'est un peu le principe d'une équipe. Notons enfin que sur son site Internet, Monolith met à disposition un éditeur de niveaux pour créer ses propres donjons.

Iansolo



- C'est Gauntlet.
- Jouer à 4 sur une même bécane c'est cool.
- Humour.
- Des décors un peu simple.
- On reste groupé en réseau.

Get Medieval reprend le principe d'un soft ultra simple mais ultra efficace : Gauntlet. Chiant au possible en solo, ce jeu prend tout son intérêt à plusieurs. Pas gourmand, bien réalisé, plein d'humour, Get Medieval est un petit programme d'arcade bien sympathique.

71 — 72 — À PLUSIEURS 80

PENTIUM 120 16 MO RAM — VF
SUNFLOWERS — MAX DESIGN ALLEMAGNE

MULTIJOUEUR	
RÉSEAU LOCAL	4
MODEM DIRECT	OUI

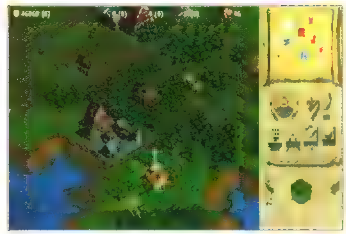
[illegible] la faire prospérer et se voir remercier par [illegible] de [illegible] à son effigie, c'est ce que j'appelle [illegible]

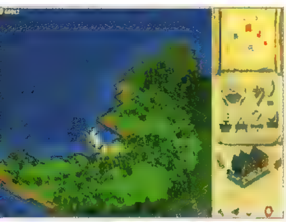




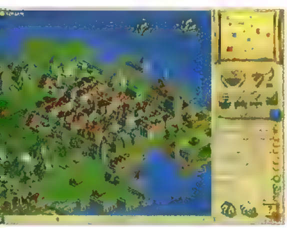
1602

Gestion pour tout joueur - PC CD - Rom





Seuls les bateaux peuvent explorer les terres. Ils découvrent tout d'un seul coup.



Chaque matière première possède son bâtiment particulier avec des animations rythmant les étapes de l'exploitation.



Le bruit du marteau résonne dans les rues. Le terrassier s'est remis à l'ouvrage. Le brouhaha des passants n'arrive pas à couvrir ce tap-tap si particulier. Tout le monde se précipite au marché, où une cargaison de cacao vient d'arriver. Le quai ne manque pas d'animation non plus. Les bateaux s'y arriment avec fortes clameurs. Ils proviennent des nombreuses colonies de notre nation. Tous ne battent pas notre pavillon. Ils commercent avec nous grâce aux nombreux traités signés avec les autres pays. Pour l'instant, notre maire n'a déclaré la guerre à aucun d'entre eux, comme le poussaient à faire ses conseillers militaires. Aussi, notre cité vit-elle en paix et s'enrichit-elle. En cet an 1602, elle devient l'une des plus puissantes de cet univers parsemé d'îles. Ainsi tout va bien en ce bas-monde. S'enrichir n'est-il pas le but de ce jeu de simulation économique ?

À ce stade de l'histoire, le petit navire esseulé de nos débuts est loin derrière nous. Il nous a bien servi en amenant nos colons et nos matériaux de construction dans cette île promise à un grand avenir. Les colons ont construit les premiers établissements. Ils ont résisté à la peste, aux pirates et à la sécheresse pour devenir de bons aristocrates replets. Votre ville a ainsi connu plusieurs stades de développement avec ses bâtiments propres. De la dizaine de constructions accessibles au premier stade, à la centaine proposée au dernier, le soft se montre d'une grande richesse. Mais avant de parvenir jusque-là, vous devez bosser dur. Amener les condiments et les minerais nécessaires à vos habitants, vendre, acheter tout en essayant de garder un solde positif devient un véritable casse-tête pour tout bon gestionnaire qui se respecte. Trouver le bon équilibre entre taux de population et ressources est un challenge intéressant, qui colle le joueur (moi la première) à son PC pour un bon bout de temps.



Pour soulager vos futurs maux de tête, les nombreuses animations de vos villes vous offrent un spectacle continuel tout mignon qui charme pour un moment. En effet, autant les villes sont vivantes, autant les environs sont tristes. Certes, il y a bien quelques cerfs que vous chassez pour leur viande, mais où sont les oiseaux dans le ciel ? Et les bêtes sauvages que l'on trouvait dans Age of Empires ? Ce vaste monde est soudain bien vide une fois sorti de la gestion financière, surtout que les catastrophes sont toujours les mêmes. Alors où trouver de l'action ? Chez les voisins ?

Au bout d'une longue durée de jeu (trop longue pour ne pas vous endormir en cours), vous parvenez enfin à créer un château et des forges d'armes. À vous infanterie, cavalerie, artillerie et armada de guerre ! Vous pouvez enfin agresser les nations proches ! Les combats s'effectuent en temps réel. Conquérir une île revient à détruire le port, les marchés et les châteaux-forts s'ils existent ou pratiquer une diplomatie vicieuse. Mais là les choix sont quasi inexistants. On se souvient avec bonheur de « Conquest of the New World » et on lui rend alors hommage pour ses possibilités d'espionnage et d'attaques en sous-main qu'il proposait.

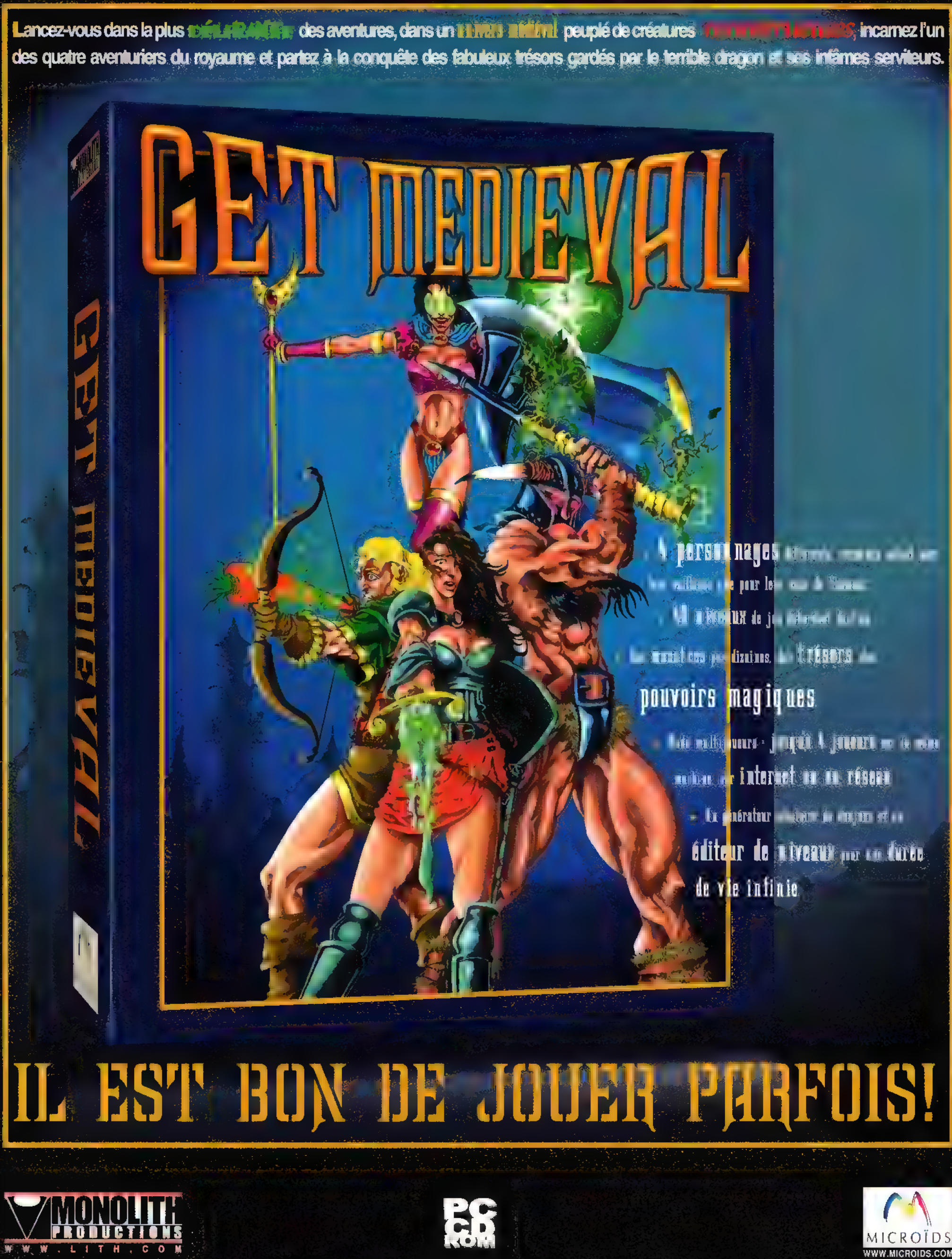
Ce jeu est parti sur de bonnes bases. Il offre, outre son graphisme et sa musique de qualité, une simulation économique respectable. Mais voilà, on finit par s'y ennuyer. Une fois que l'on a atteint le dernier stade de développement, les événements deviennent répétitifs. Les combats procèdent toujours de la même tactique. De plus, une seule île pour une nation limite considérablement les approches stratégiques. Les explorations uniquement par bateau et les tribus indigènes, d'intelligence et de civilisation trop similaires, réduisent encore d'avantage le champ des événements. Après avoir passé tant de temps pour développer sa nation, on s'attend à quelque chose en plus. Là, on reste sur sa faim ; même le mode campagne ne parvient pas à l'assouvir.

Kika

- L'animation des villes.
- La gestion économique.
- La phase combat trop longue à atteindre.
- Les options diplomatiques peu nombreuses.
- Une nation par île.

1602 se place dans la catégorie simulation économique pimentée de combats colonialistes. Sa réalisation est tout à fait correcte, mais les événements qui parsèment le soft sont trop prévisibles pour titiller les joueurs une fois qu'ils ont fait le tour de la gestion financière. Il laisse un goût de «pas assez».

71 70 74


Lancez-vous dans la plus des aventures, dans un peuplé de créatures incarnez l'un des quatre aventuriers du royaume et partez à la conquête des fabuleux trésors gardés par le terrible dragon et ses infâmes serviteurs.
GET MEDIEVAL
pouvoirs magiques
de vie infinie
IL EST BON DE JOUER PARFOIS!
MONOLITH PRODUCTIONS
WWW.LITH.COM
PC CD ROM
MICROÏDS
WWW.MICROIDS.COM

JOUABLE SUR **PENTIUM 166** · EDITEUR **GAUMONT INTERACTIVE** · DÉVELOPPEUR **KALISTO**
TEXTE ET VOIX **VF** · NBRE DE JOUEURS **1**



Le Cinquième Élément arrive sur nos PC. Je tiens à calmer les hard-core gamers qui nous lisent : il ne s'agit en rien d'une nouvelle carte 5D à la con.



Le Cinquième Élément

Simulation pour tout public - PC CD-Rom





Je dois avouer que j'ai beaucoup aimé le film « Le Cinquième Elément ». Et ceci, je le clame haut et fort au sein de cette rédaction et au péril de ma vie ! Aussi, lorsque j'ai vu le jeu prêt à être testé, je me suis précipité dessus, mains tremblantes, et langue pendante Passées les cinématiques qui me replongent dans le film de Besson, le jeu commence. Un homme aux épaules carrées, remplissant un T-shirt orange putassier, se détache sur un aplat bleu censé être un ciel terrien. Les nuages semblent être découpés dans du mauvais calque, et les couloirs et les bâtiments ont dû être construits à partir de la boîte Lego de base. C'est à travers ces cubes en 3Dfx que je vais à la rencontre de mes premiers adversaires habillés en gros vigiles. Ces derniers sont armés de fusils d'assaut, et il me faut vider un chargeur et demi de ma ridicule pétoire sur chacun d'eux pour en venir à bout. Là, les cadavres des gros disparaissent, en même temps que les armes qu'ils transportent. Impossible de prendre un de leurs gros flingues… Ça va être dur, je le sens. Aussi, je me dis que j'ai de la chance : ça ne rame pas.

Passé le premier niveau en compagnie de Corben (le faux Bruce Willis), je change de personnage pour la suite. La richesse principale du jeu réside dans la gestion différente des deux protagonistes. Chacun d'entre eux possède des capacités qui lui sont propres, et les niveaux deviennent alors aussi différents que complémentaires suivant le personnage que vous choisissez. Mmm, je vais pouvoir abuser de Leeloo. Hop, j'appuie sur la touche « s » pour la faire marcher comme une prostituée, zou, j'appuie sur la touche « w » pour la faire ramper comme une soumise. Ça fait sourire. Cela dit, on est bien loin de Tomb Raider, même le second qui n'est plus tout jeune.



Une fois de plus, je traverse des couloirs carrés, persuadé de les avoir déjà vus avec Corben, sauf que cette fois-ci, je me fais agresser par des boîtes de savon bleues ou noires, avec l'appellation « police ». Un peu plus loin, je me retrouve dans ce que l'on peut appeler un extérieur, à me faire courser par des E.T. à la forte poigne, et plus futés que les flics récemment rencontrés.

La jouabilité du jeu n'est pas mauvaise, le moteur 3D étant tellement vieux qu'il a fait ses preuves. Les personnages sont relativement bien gérables, les interactions avec le décor fonctionnent honnêtement, et on dispose d'une bonne palette d'actions différentes. Mais à partir de là, ça ne m'amuse plus. Je me rends compte alors que le jeu est creux par rapport à l'univers foisonnant que nous offrait le film. Le vide est prépondérant, et les décors ne se limitent qu'à des grilles mal fermées, des interrupteurs gros comme des assiettes, et des consoles d'ordinateur perdues au milieu de vastes bureaux pleins de rien. Et puis la moindre progression dans n'importe quel couloir ou sur une corniche d'immeuble apparaît comme une belle démonstration de popping intempestif et agaçant (improprement appelé clipping, apparition incongrue d'éléments graphiques. On pourrait faire un super jeu de mot avec « éléments » mais il est tard).



Pete Boule



▲ *Corben et un gros vigile*

+ Leeloo est très sexe quand elle marche et quand elle rampe.
- La pauvreté des décors.
- L'ambiance pleine de vide.

EN DEUX MOTS

C'est un jeu inachevé : on se promène en voulant être surpris, mais c'est tellement plein de vide que ça devient vite lassant. Et devant toute l'originalité du monde créé par l'équipe de Besson, on se dit, en regardant le jeu, que la vie est mal faite. Dommage !

60 49 45

95/98 direct 3D

P166 16 MO RAM — PSYGNOSIS
STUDIO 33 ÉTATS-UNIS — VF

MULTIJOUEUR	NOMBR
RÉSEAU LOCAL	8
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET IP	8

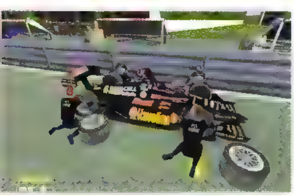
[illegible] d'Indycar orientée arcade qui ne se prend pas trop au sérieux, c'est loin d'être désagréable pour passer [illegible] il faudrait qu'il vous reste un peu [illegible] avoir acheté Monaco Grand Prix.

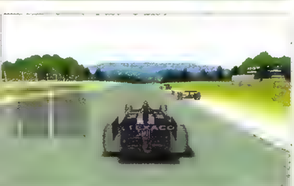


Newman Hass Racing

Course d'Indycar pour tous joueurs - PC CD-Rom







De l'Indycar, avec l'écurie Newman Hass en vedette, c'est encore un truc qui doit faire fantasmer un maximum d'Américains. Nous, on s'en fout un peu, question de culture. Mais ce n'est pas ça qui doit influencer ce test, il faut rester objectif, coûte que coûte. Après avoir choisi son pilote préféré parmi les 16 en présence (vrais noms, vraies écuries, tout ça), direction la piste (11 circuits au total) afin de voir ce qui nous attend. En fait de voir, il faudrait plutôt employer le terme «admirer» car le graphisme est de bonne facture. La voiture est bien modélisée, mais c'est principalement au niveau des circuits que le boulot est le plus appréciable. Celui de Laguna Seca est à mon goût l'un des plus réussis. Le bord des pistes est très détaillé, la profondeur de vue tout à fait correcte, les couleurs bien choisies. Sur le plan des effets visuels, il est dommage que les traces de pneus ou les étincelles fassent un peu cheap. Pour le reste, les roues s'arrachent, les suspensions se cassent, les ailerons se détruisent, les nuages sont animés, bref, visuellement il n'y a pas grand-chose à reprocher à ce soft. Les arrêts aux stands sont également de bonne facture. En ce qui concerne l'animation, le résultat est évidemment meilleur sur une 3Dfx qu'en mode Direct 3D. Pour vous donner une idée, des ralentissements sont présents en 800*600 avec les drivers D3D de la Voodoo 2. Par contre, la version Glide est rapide et fluide, bref tout comme on aime.

De l'arcade, oui, mais quand même...



En ce qui concerne le pilotage, ne vous attendez pas au miracle. Il s'agit d'un jeu d'arcade, et à ce titre celui-ci ne mettra pas vos qualités de pilote à contribution. Bien qu'il existe des dégâts, la plupart des chocs et des touchettes avec les autres pilotes se finissent sans autres avaries dans le bac à sable. Vous n'aurez pas besoin de trajecter comme un fou non plus, puisque vous pourrez freiner et accélérer à tout moment sans grandes chances de partir en tête à queue. C'est clair, le réalisme n'a pas été le souci premier des programmeurs. Ce qui est plus embêtant, c'est la quasi absence d'intelligence artificielle des autres pilotes. Les voitures déboîtent de manière complètement erratique, passant de la gauche à la droite de la piste alors qu'elles n'ont pas l'intention de doubler. De même, la plupart du temps elles ne tiennent aucun compte de votre présence sur leur trajectoire, et les accrochages sont donc nombreux dès qu'il s'agit d'être un peu fin. Sans parler des trajectoires foireuses des concurrents qui roulent dans l'herbe sans autres difficultés. Reste à parler des légers réglages possibles, de l'ergonomie insupportable pour naviguer dans les menus, et enfin des commentaires débiles durant la course qui arrivent généralement avec plusieurs secondes de décalage avec l'action. En résumé, Newman Hass est plutôt meilleur qu'il n'y paraît, car il réussira à distraire le joueur peu exigeant en matière de course automobile.

Fishbone

- Graphisme détaillé des circuits.
- Intelligence artificielle décevante.

Plutôt réussi graphiquement, Newman Hass est un soft destiné à ceux qui apprécient l'arcade et possèdent une 3Dfx.

70 78 67




PILOTE D'ÉLITE
DE L'UNITÉ ROGUE
SQUADRON,
COMBATTEZ
L'EMPIRE.
STAR WARS
ROGUE SQUADRON
3D
combinaison de pilote de Luke Skywalker, leader de l'unité Rogue Squadron. Pilote de X-wing,
et snowspeeder, menez les forces de l'Alliance Rebelle contre l'Empire plus de
15 La Guerre des Etoiles™
fighters mais aussi tous les autres vaisseaux Impériaux jusque
de l'Etoile Noire.
http://www.ubisoft.fr
HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 46 32
3615 Ubi Soft
ACCELERATION 3D
www.lucasarts.com/products/rogue
www.starwars.com
Produit et distribué par Ubi Soft

P200 64 MO DE RAM — EIDOS INTERACTIVE
ACCESS SOFTWARE INC. ETATS-UNIS — VO

MULTIJOUEURS	
TYPE	
RÉSEAU LOCAL	7
MODEM DIRECT	2
INTERNET IPX	8





De tous , la Links est certainement la plus prestigieuse et aussi celle qui plus d'extensions et de parcours.



Links LS 99

Simulation de golf pour amateurs et bourgeois - PC CD-Rom

Vocabulaire

Étendues très chiantes de sable.

Deux fers très utilisés pour approcher ou pour sortir des bunkers. Ils possèdent un angle très ouvert et donnent à la balle une trajectoire très haute ainsi qu'une forte tendance à rebondir sur le sable avant de toucher la balle.

Étendue d'herbes hautes bordant un parcours et séparant les trous.

Se dit d'un trou dont la trajectoire (qui va du tee au drapeau) est brisée en son centre d'un côté ou de l'autre. L'expression est aussi utilisée pour les chiens qui ont une patte cassée.

S'applique à un trou (ex. : un par 4) et définit le nombre idéal de coups pour y rentrer la balle. Bien sûr, les pars ont été évalués juste après la construction par des super champions. Mais comme l'univers est en expansion, les pars 4 deviennent des pars 5 et nous, amateurs, on se fait toujours salement baiser.

Le nom de l'instrument avec lequel on frappe la balle. Ne jamais dire « cannes » ou pire « cannes de golf » sous peine de passer pour un con, ou pire, un sale prolo et de vous faire vomir dessus.

Façon de tenir un club, en général avec les mains.

Appellations de coups en dessous ou au-dessus du par. Exemple : « Aujourd'hui, j'ai fait un albatros sur le trou », peut prêter à confusion.

Links, cela semble désormais devenu traditionnel, sort une nouvelle version tous les ans, pour le plus grand bonheur des petits et des grands, et faisant à chaque coup avancer d'un pas la technologie de la simulation de golf sur micro. Le Links grand cru 1999 n'échappe pas à la règle malgré quelques fautes de parcours. Sur l'ensemble du produit, on regrette l'absence d'effets graphiques ou de projections de sable dans les bunkers. Par contre, lorsque perdu au beau milieu des arbres, on tente de se rapprocher du drapeau, on risque fort de se prendre une balle ayant rebondi sur les troncs. Heureusement, l'ambiance du parcours ainsi que sa géographie sont plutôt bien présentées.
Du côté esthétique, les images des lieux sont tout bonnement superbes et réalistes. Pendant les tournois, on a même droit à la clameur de la foule. Le joueur (on peut choisir Arnold Palmer, parrain de la série) est, par contre, assez peu personnalisable. On choisit uniquement son sexe et son appartenance ethnique (curieusement, il n'y a pas de femme noire) et on pourra juste changer la couleur de son polo. Bon.

Réalisme

Fort heureusement, Links 99 nous permet de régler un tas de paramètres au niveau du jeu. Bien entendu, les possibilités des clubs sont fort bien définies et ces derniers réagissent aussi d'une façon crédible : en jouant avec un fer trois sur un green, on risque fort de décoller une motte de gazon. Le must de la version 99 de Links est qu'elle nous donne l'occasion de contrôler parfaitement notre swing. La chose peut se faire de trois façons. Les deux premières, traditionnelles, recréent le mouvement à l'aide de deux ou trois clics de la souris. En gros, on paramètre les angles et la position de la balle avec un panneau dédié et on simule la frappe d'une façon quasi automatique. Le troisième type de swing est beaucoup plus intéressant et difficile (à un tel point que, sur certains tournois, celle-ci est obligatoire) : on bouge la tête du club sur un parcours vu de haut avec un mouvement de la souris et on frappe la balle avec la trajectoire et la force voulue.



Quelques erreurs

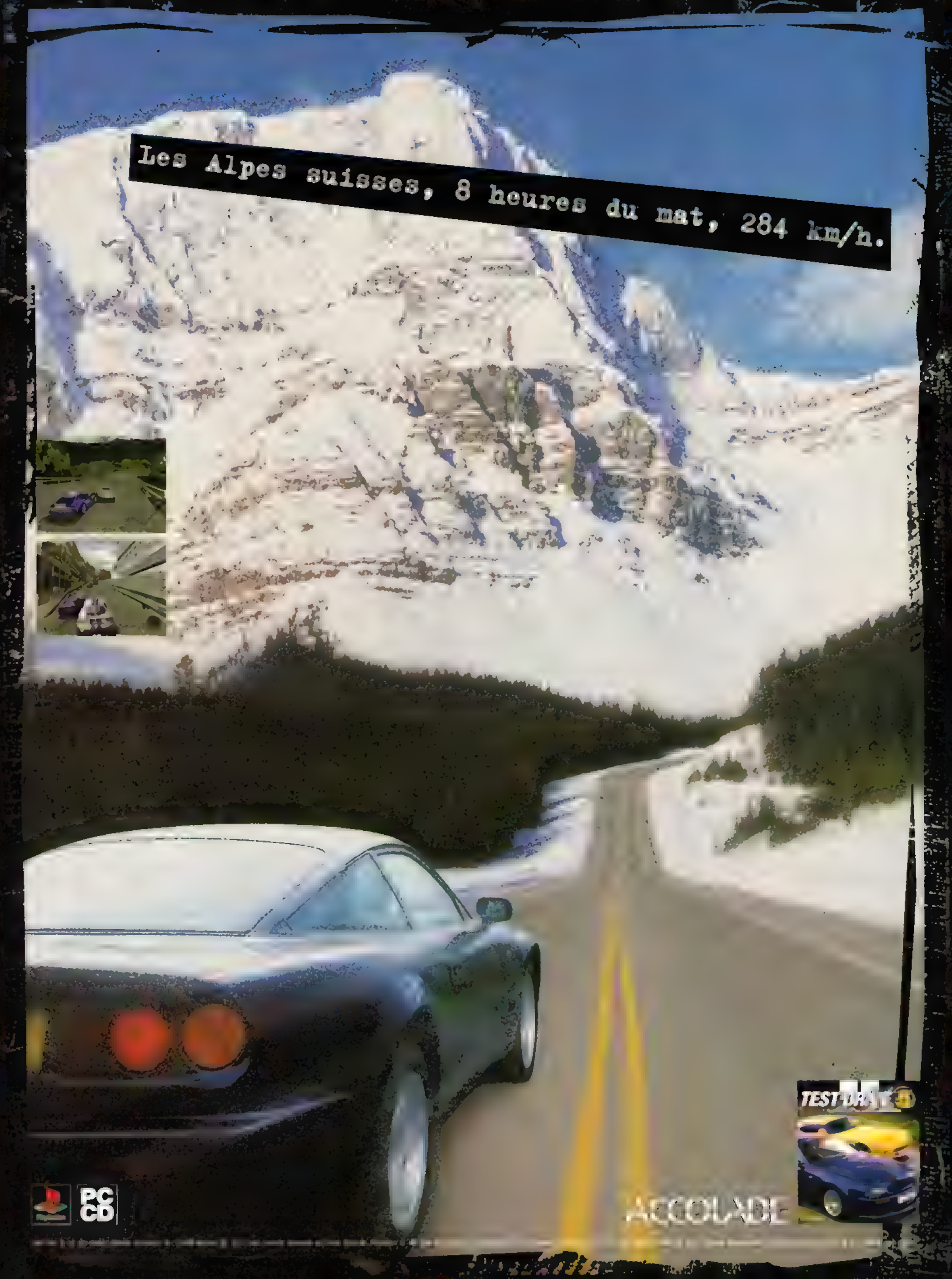
Links 99 est très beau et tout et tout. Mais un truc me dérange : quand verra-t-on enfin un jeu de golf micro en vraie 3D, où il sera possible de se balader partout et de faire des trucs, inédits graphiquement dans ce genre de jeux, tels que jouer en vue subjective (j'ai quasiment fait ça toute ma jeunesse, au Racing Club de Versailles) ou encore orienter le joueur en temps réel en voyant le paysage dûment scrollé sur la gauche ou la droite ? Bon, les gars, ça n'est pas compliqué, ce n'est pas comme si je demandais à Ballesteros d'être humble ou encore à Arnold Palmer de grimper aux arbres et de faire un triple saut. Je veux juste avoir droit à un joli moteur avec plein de jolies textures. Bref, une sorte de Doom Trophée Lancôme.

Bob Arctor

- Compatibilité ascendante avec tous les add on.
- Très bonne simulation du swing.
- Très jolis graphiques.
- Peu de parcours dans le jeu de base.
- Absence d'effets graphiques dignes de ce nom.

Jeux après jeux, la série des Links s'étoffe de nouvelles possibilités. Malgré, somme toute, assez peu de parcours proposés (quatre), on retombe sur nos pieds en découvrant la multitude de paramètres pris en compte par ce soft qui, en toute logique, reste le meilleur du genre.

75 70 79


Les Alpes suisses, 8 heures du mat, 284 km/h.
PC CD
ACCOLADE
TEST DRIVE

JOUABLE SUR **P166 30MO DE RAM** — EDITEUR **ELECTRONIC ARTS**
DEVELOPPEUR **EA SPORTS CANADA** — TEXTE ET VOIX **VF** — NBRE DE JOUEURS **12**

MULTIJOUEURS	
RÉSEAU LOCAL	12
MODEM DIRECT	2
INTERNET IP	12



Chaque nouvelle année voit de nouvelles versions de jeux de sport débarquer. Comme le vin, certaines cuvées sont excellentes et d'autres juste bonnes. NHL 98 était exceptionnel.. 99 peut-il mieux faire ?

NHL 99

Sport pour tous joueurs - PC CD-Rom





Les jeux de sport s'égrènent au fil des ans comme les compétitions recommencent année après année. Electronic Arts a bien compris le truc. Raflant toutes les licences qui traînent sur le marché, l'éditeur américain sort chaque année une nouvelle version de ses jeux de sport. Golf, basket, football américain et hockey sur glace, presque aucun ne manque à sa panoplie. Alors, comme chaque année, la version de son hockey sur glace 99, NHL, arrive sur nos bureaux.

D'un 98 exceptionnel…

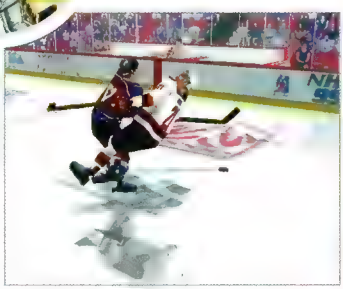
NHL 98 avait vu son graphisme passer à l'accélération 3D. L'intelligence artificielle (I.A.) des joueurs était exceptionnelle malgré quelques bugs. En gros, c'était un jeu qui tuait. Au présent, NHL 99 voudrait prendre la relève de son prédécesseur très réussi. Les quelques défauts existants sont donc revus. Ainsi, l'I.A. a été ajustée pour nous offrir des équipes sur le qui-vive, réagissant à la moindre des situations. Déviant le tir, jouant derrière les filets, poursuivant les opposants, les joueurs cherchent le contact et se font plus pressants jusqu'à la baston. Le niveau de difficulté s'accroît mais reste tout à fait gérable, même pour un débutant. Des exercices d'entraînement lui permettent de bien prendre en main son équipe. Un degré débutant fait son apparition pour lui offrir autant de sensations qu'à un habitué de NHL, sans que les matchs soient injouables. Ainsi la maniabilité ne souffre, en aucun cas, des ajustements et on retrouve les mêmes plaisirs qu'avec NHL 98.







▲Même sans carte accélératrice, le jeu (bien que moins beau) reste à peu près jouable. Il faut s'attendre inévitablement à quelques ralentissements. Mais les mouvements des joueurs restent fluides.



Les corps se rapprochent, les joueurs cherchent l'affrontement. ▶

…à un 99 sans révolution

Le graphisme a été retravaillé. La Motion Capture a encore été utilisée à plein tube pour nous proposer des joueurs toujours plus criants de vérité, et de nouvelles animations. Les effets de reflets se sont améliorés avec une patinoire aussi réfléchissante qu'un miroir. Le décor voit des spectateurs s'agiter et réagir aux actions des équipes.
Mais est-il vraiment nécessaire de passer à NHL 99 ? Certes, les évolutions apportées sont intéressantes, mais celui qui possède le 98 (à moins d'être un fan intransigeant du hockey) peut continuer à jouer sur ses deux oreilles avec son vieux soft. Les changements et les évolutions ne sont guère radicaux. NHL 99 est juste un peu plus customisable et évolué que son prédécesseur.

Kika

+ Le graphisme est criant de vérité.
- Rien d'indispensable par rapport à NHL 98.

EN DEUX MOTS

NHL 99 n'apporte pas suffisamment d'évolution pour prendre le pas sur son prédécesseur. Le 98 reste encore une grande réussite. Ceux qui le possèdent ne verront pas d'utilité à passer au suivant à moins d'être de grands fans.

83 85 86


Tom Clancy
RAINBOW SIX
Agissez comme si 5 milliards de vies en dépendaient
Prenez la tête d'un groupe anti-terroriste pour une aventure
mélangeant action et stratégie et devenez l'acteur d'un
thriller haletant de Tom Clancy !
Prise d'assaut, libération des otages, déminage...
A vous de jouer !
ROSTER SELECTION
PRÉPARER L'ATTAQUE
REPÉRER LES LIEUX
EXÉCUTER LA MISSION
SAUVER LE MONDE
TOP 5
DES MEILLEURS JEUX AUX USA
Un Must en multi-joueurs !
Disponible sur PC CD-ROM
SORTIE NOVEMBRE 98
TAKE 2
Red Storm
©1998 Red Storm Entertainment Inc. Photo courtesy Steven Galloway, Heckler & Koch

Tests Bref



Actua Tennis 99

Simulation de tennis pour les fans - PC CD-Rom

Après la récente avalanche de jeux de tennis (au moins deux), Gremlin y va de son titre avec Actua Tennis 99, le dernier venu dans la gamme des Actua Sports. Y se la joueraient pas un peu EA Sports, chez Gremlin ? À la différence de ses prédécesseurs, Actua Tennis s'est offert la licence officielle puisqu'on retrouvera les 64 noms des vrais joueurs de la vraie vie qui iront s'ébattre sur 10 terrains, complètement fictifs pour leur part.

Après quelques minutes de jeu, on se marre. Disons qu'Actua Tennis joue dans une catégorie… euh, différente de celle de Great Courts III, la référence actuelle en tennis sur PC. Les contrôles sont très simples (pas moins de trois coups différents) et les mouvements étonnants (les joueurs ont une fâcheuse tendance à renvoyer la balle avec les talons). Grâce au support de la Power VR et de la 3Dfx en Glide, Actua truc propose, par contre, un graphisme assez fin. Les possesseurs d'autres cartes pourront aussi taquiner la haute résolution sous Direct3D. Avant d'assassiner Actua Tennis, remarquons la présence de deux fonctionnalités originales : un éditeur de joueur et un mode de jeu en réseau local (qui faisait cruellement défaut à GC III). Mais bon, vu le peu d'intérêt de la réalisation…

Iansolo



TOURNE SOUS **WIN 95, 98**
JOUABLE SUR **P166 + 3D**
ÉDITEUR **INFOGRAMES**
DÉVELOPPEUR **GREMLIN INTERACTIVE GB**
TEXTES ET VOIX **VF**

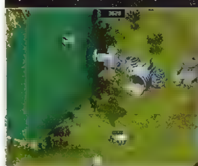
TECHN. 65 — 70 — 50

KKND 2

Stratégie temps réel pour canard d'élevage - PC CD-Rom

En cette période de pré-fêtes propice aux dépenses familiales de tous poils, KKND 2 arrive à point nommé pour ne pas être acheté. Car outre le fait que ce jeu de stratégie est déjà sorti depuis six mois outre-Manche, c'est en fait deux années plus tôt qu'il aurait été correct de le proposer aux joueurs. Je ne parle pas tant du graphisme sans caractères (bâtiments et des unités), des 51 missions puant la repompe facile, de la pauvreté des ordres que l'on peut donner, de l'intelligence artificielle vraiment artificielle, ou encore du moteur asthmatique sur un PII 300, que de l'horrible ennui qui se dégage de ce jeu dès les premières minutes. Et pourtant, tout commençait plutôt bien avec de superbes vidéos, principal attrait de ce soft. Reste, pour les masos, la possibilité de choisir parmi trois genres (humains, mutants et robots, faut dire que ça se passe dans un contexte post-nucléaire), d'enterrer certaines unités, une pseudo gestion du relief (avantage pour les unités positionnées sur des falaises) et enfin un mode multijoueur de 8 personnes. Les purs et durs resteront sur leur Total Annihilation et le grand public sur son Starcraft. KKND 2 ne dénigre donc en rien son prédécesseur, aussi raté que lui en son temps.

Fishbone



MULTIJOUEUR

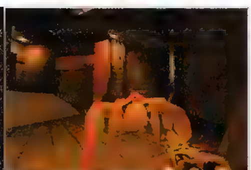
RÉSEAU LOCAL	8
MODEM DIRECT	oui
INTERNET SERVEUR	8

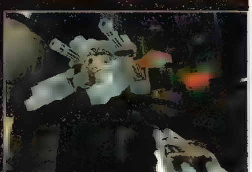
TOURNE SOUS **WINDOWS 95 ET 98**
JOUABLE SUR **P166**
16 MO RAM
ÉDITEUR **INFOGRAMES**
DÉVELOPPEUR **MELBOURNE HOUSE**
TEXTES ET VOIX **VF**

50 — 52 — 45

Quake 2 Ground Zero

Add-on Quake 2 pour tout joueur PC CD-Rom





Les add-on de Quake 2 se suivent et se ressemblent. Les décors et les textures n'ont pas beaucoup bougé. Les nouveautés sont plutôt rares et manquent d'originalité. Parmi les cinq nouveaux ennemis, seul le commandant médical semble s'extirper de la grisaille. Il fait revivre les morts et possède un armement constitué d'explosifs améliorés. Les armes n'amènent aucune surprise. Certes, la tronçonneuse est toujours très agréable à manier, mais elle manque singulièrement de perversité. Alors était-il vraiment nécessaire de l'ajouter ? Pourquoi ne pas avoir pensé à un couteau électrique, ou mieux un grille-pain à résistance géante (ne brûle pas, mais grille à souhait vos ennemis ?) (NDRC : Épisode d'aujourd'hui : Kika pète les plombs). Comparé aux cartes et patches que l'on trouve sur le Net, on s'aperçoit que les développeurs commencent à manquer d'imagination. Ils n'arrivent plus à concurrencer les niveaux construits par les fans et essayent de nous jeter de la poudre aux yeux avec de nouvelles vidéos et musiques. Mais qui se laisserait prendre par si peu ?

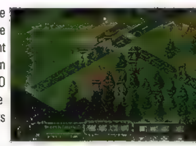
Kika

TOURNE SOUS **WINDOWS 95 ET 98 + OPENGL**
JOUABLE SUR **P133**
ÉDITEUR **SOFTWARE**
DÉVELOPPEUR **ROGUE ENTERTAINMENT**
TEXTES ET VOIX **VO**
NBRE DE JOUEURS **16**

68 — 69 — 67

Spellcross

Stratégie pour tout joueur- PC CD-Rom



Spellcross ne paie pas de mine. Son graphisme est on ne peut plus démodé. Et si ce n'était que ça : mais le terrain est divisé en carré, les sons sont lamentables et l'écran de gestion ressemble à un écran Dos légèrement habillé. Même le célèbre UFO qui date de quelques années faisait plus moderne. Pourtant, une fois que l'on passe les premiers aprioris, on découvre un jeu de la vieille école UFO.

Car le principe de ce jeu en est inspiré. Dans le camp des humains, vous affrontez le côté obscur avec ses orcs, ses morts vivants et ses êtres abâtardis. Les combats s'effectuent au tour par tour. Vous déplacez des groupes d'unités issue d'une armée de terre tout à fait classique. Un écran de gestion vous permet de conduire des recherches, d'acheter des hommes et du matériel et de choisir les terres à conquérir. Les missions sont très bien équilibrées. Dommage, l'ensemble est coulé par l'absence de beaucoup d'options devenues maintenant classiques. Ainsi, on ne peut jouer que le camp des humains et le mode multijoueur est passé à la trappe.

Kika.

WINDOWS 95 ET DOS 5
JOUABLE SUR **P133**
JRC
INTERACTIVE TCHÉCOSLOV.
ANGLAIS
1

TECHN. 51 — 50 — 60

BUDGET

PAR WANDA

Avis aux joueurs n'ayant pas de fortune personnelle

Ça ne va pas. Mais alors pas du tout. Je ne sais pas ce qui m'arrive, mais je manque de pêche à un point... À un point que vous z'imaginez même pas. Et puis c'est pas ce que j'ai vu dans le bureau des chefs qui va me la rendre, ma pêche : «Logiciel pour filles», sur la boîte de cette immonde daube de jeu Barbie. Mais merde ! Arrêtez de prendre les filles pour des connes, messieurs les éditeurs. Arrêtez de nous croire incapables d'apprécier un bon jeu, un vrai jeu. Ou alors je demande à ce que soit rajoutée la même mention sur tous les jeux que j'aime, moi, fille et joueuse : Battlezone, Unreal, Total Annihilation... Tiens, ça me fait penser que j'ai oublié de vous donner une super info le mois dernier : GT Interactive a sorti Batailles Stratégiques, son add-on pour TA, sous deux formes : seul à 199 F, et en bundle avec TA pour 299 F. Bon, ben ça fait au moins une injustice qui est réparée.



POWER CHESS

GAMME SIERRA ORIGINALS DE CENDANT SOFTWARE, 99 F, PENTIUM 133

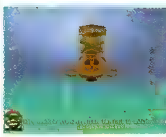
Power Chess est encore à l'heure actuelle le meilleur jeu d'échecs qui soit jamais sorti sur PC, le seul qui supporte la comparaison avec un adversaire humain. Pire : c'est le seul à être idéal pour tous les niveaux de jeu, grâce à un adversaire qui s'adapte complètement à vous, et dont l'unique but est de vous faire progresser. Grâce aussi à son hallucinant didacticiel, qui rejoue chacune de vos parties en vous expliquant coup par coup toutes les erreurs que vous avez commises. Réveillez le Kasparov qui dort en vous... (Joy n° 78)

BIRTHRIGHT



GAMME SIERRAORIGINALS DE CENDANT SOFTWARE, 99 F, PENTIUM 166

À sa sortie, il y a un an et demi, ça faisait pas loin de 107 ans qu'on l'attendait. Du coup, on a été un peu déçus. Mais maintenant qu'il y a prescription, reste que Birthright est un excellent jeu de rôle, inspiré d'une vraie campagne d'Advanced D&D, et qui réunit jeu traditionnel à la Heroes of M&M et séquences en 3D dans les donjons. Les parties 3D sont super moches mais le reste est très bien. (Joy n° 83)



SUBCULTURE

GAMME COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT, 99 F, PENTIUM 166 + CARTE 3D

Graphisme superbe, environnement super prenant - immersion garantie ! - missions intéressantes et variées, moteur 3D bien beau et bien fluide, savant mix entre exploration, action et gestion... Tout y est, quoi. Sauf qu'à la longue, on a un peu tendance à devenir claustro. Il a d'ailleurs fallu quelques temps à Iansolo pour se remettre de son test. (Joy n° 87)

JET FIGHTER III DELUXE

GAMME COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT, 99 F, PENTIUM 166 + 3DFX

Les modèles de vol ne sont pas terribles, mais tout le reste est nickel : missions sympa, moteur 3D rapide et super fluide, joli graphisme (bien qu'un peu sommaire), excellent pour le dogfight, choix d'avions intéressant : F-14, F-18 ou F-22. Bref, voici un titre qui s'enorgueillit du label «Recommandé par Bob Arctor». (Joy n° 88)



BATTLEGROUND : NAPOLEON IN RUSSIA

GAMME COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT, 99 F, PENTIUM [illegible]

Avis aux amateurs de wargames napoléoniens ! (Les autres, abstenez-vous : cette époque est chiante et austère comme c'est pas permis.) La série des Battleground a encore frappé. On y retrouve le redoutable moteur mis au point par Talonsoft : efficace, super mignon et j'en passe. (Joy n° 87)

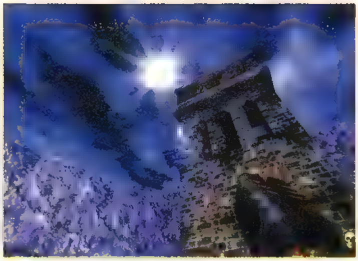


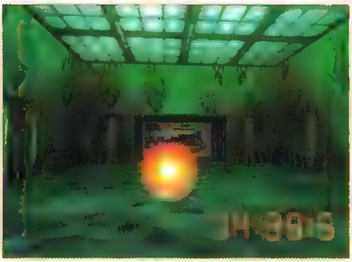
DOSSIER

PAR STÉPHANE QUENTIN

Absent depuis plusieurs mois, alors qu'il était leader sur le marché des cartes graphiques d'entrée de gamme avec la série des Virge, le constructeur californien S3 (Sight, Sound, Speed) revient avec sa nouvelle puce Savage3D. Elle se positionne comme une puce de milieu de gamme, directement en concurrence avec le Voodoo Banshee en termes de performances et de prix. L'intérêt essentiel du Savage3D est son faible coût : le chip est plutôt bon marché. Cela dit, la technique de compression de textures (S3TC) laisse rêveur.

Savage3D la 3D compressée





Le premier constructeur à nous proposer une carte architecturée autour du Savage3D est malheureusement Hercules, avec la Terminator Beast, une carte AGP 2X SBA comprenant 8 Mo de SDRAM. Je dis malheureusement, car la carte de Hercules est la seule que nous avons pu tester à ce jour et parce que Hercules n'est actuellement pas ou peu distribué en France. Cela dit, STB et Diamond annoncent tous deux, pour les semaines qui viennent, une carte du même type - et donc offrant globalement les mêmes performances, à quelques chouias près. De plus, à l'image de la stratégie adoptée par Intel avec son i740, S3 diffusera également son chip auprès des intégrateurs de Taiwan. On verra alors toute une flopée de cartes à des prix défiant toute concurrence envahir les magasins d'ici quelques mois.



Legende

L'AGP revisité

Que les choses soient claires : la compression des textures est une donnée essentielle pour des jeux de plus en plus beaux et de plus en plus réalistes. Depuis des années, les modes de compression sont utilisés pour les images (format JPEG), la vidéo (MJPEG, MPEG 1 et 2) et bientôt pour la téléphonie sur IP et la visioconférence sur Internet, avec le futur MPEG 4. Les algorithmes de compression foisonnent également dans les jeux vidéo, mais là, il s'agit souvent de technologies propriétaires. Souvenez-vous du superbe boulot réalisé par Cryo pour le mode de compression des textures d'Atlantis. Depuis l'avènement de DirectX et de ses cartes accélératrices, il manquait à Direct3D un mode de compression performant qui puisse servir de standard à toute l'industrie du jeu. Les coyotes de S3 se sont engouffrés dans ce trou technologique et ont développé le S3TC, lequel a été adopté par Microsoft et est devenu le système de compression de textures standard de DirectX 6.



Concrètement, qu'apporte la compression de textures dans un jeu ? Elle permet d'utiliser des textures plus grandes et améliore donc la qualité visuelle du jeu. Ou bien elle permet de préserver de la bande passante, tant dans les transferts avec le bus AGP que dans les transferts au sein même de la puce 3D. Evidemment, la puce Savage3D décompresse en temps réel ces algorithmes tandis que les autres cartes les décompresseront de façon software. Et c'est là le point clé de la réussite de cette puce : c'est cette augmentation de la bande passante au sein du pipeline 3D qui donne au Savage3D son niveau de performances (S3 annonce des transferts AGP équivalents à un bus AGP 4X). Un exemple tout simple

VSYNCH
(Vertical Synchronisation)

Signification : Le Vsynch est une technique qui permet à la puce 3D de dessiner une nouvelle image avant que l'image précédente ne soit complètement affichée. Concrètement, le fait d'activer le Vsynch («Vsynch enable» dans les drivers) limite le frame rate à la fréquence de rafraîchissement de l'écran (85 fps pour une fréquence de rafraîchissement de 85 Hz) ou à un multiplicateur de cette fréquence (42,5 fps pour une fréquence de rafraîchissement de 85 Hz). Toutes les nouvelles cartes 3D dépassent allégrement ce score en 640x480x16bits. Pour pouvoir afficher des frame rates supérieurs, il est donc nécessaire de désactiver le Vsynch. Il est de plus important de pouvoir monter en résolutions (1024x768x32 bits).



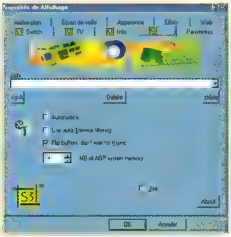
: si vous avez 32 Mo de RAM, l'architecture AGP limite l'utilisation des textures à 16 Mo dans la mémoire centrale. Mais grâce au S3TC, il est maintenant possible de stocker 96 Mo de textures dans vos 16 Mo de RAM. Le S3TC offre donc un rapport de compression de 1 pour 6 !

De belles images valent mieux qu'un long discours

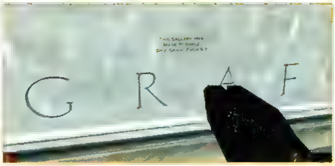
La qualité de la texture compressée est stupéfiante. L'API 3D propriétaire de Savage3D, qui se nomme Metal, a permis à S3 et à Epic de développer un pilote de rendu spécifiquement pour la S3, au même titre que le Glide ou le PowerSGL.
De plus, avec ce mode de compression, les développeurs peuvent utiliser des textures d'une plus grande résolution. Là où une Voodoo II n'autorise d'utiliser que des textures de 256x256x16 bits, le Savage3D permet des résolutions de 2048x2048x24 bits. Comme vous pouvez le constater, la précision atteinte est incroyable et ouvre de nouvelles voies pour les jeux : c'est ce qu'on appelle le photo-réalisme.
Il est également important de préciser que cette technique de compression ne prendra toute son ampleur qu'avec des jeux utilisant de larges textures, et non pas avec les jeux existants qui utilisent déjà des artifices de compression propriétaires. Pour les jeux DirectX 5, il faut donc désactiver dans les drivers la compression de textures S3TC, sous peine d'avoir des problèmes graphiques importants. En effet, le fait de compresser des textures déjà compressées dégrade trop ces dernières.

Banshee Killer ?

Le Savage3D est un accélérateur 2D/3D 64 bits optimisé pour Direct3D et OpenGL. Ses principales caractéristiques sont l'intégration d'un setup engine de 5 millions de triangles par seconde, d'un Z-buffer de 16 et 24 bits, et du support de la majorité des nouvelles fonctionnalités de DirectX 6. Il est à noter qu'aucune carte 3D disponible aujourd'hui, et aucune de celles qui sortiront dans les 3 mois à venir, ne supporte toutes les nouvelles fonctionnalités de DirectX 6. Pour les différents effets de Bump Map, notamment, la plupart des chips se contentent de supporter l'Emboss Map, de préférence à l'Environement Bump Map, qui nécessiterait trop de puissance. Mais le Savage3D, contrairement à l'ATI Rage 128, au Nvdia TnT, au PowerVR SG et au Permedia3, ne gère le Bump Mapping que de façon software. De plus, le Savage3D ne dispose que d'une seule unité de textures. S3 positionne sa carte en termes de capacités et de performances sur le créneau du Banshee et reconnaît qu'à l'heure actuelle, le TnT est la carte la plus rapide et la mieux pourvue pour le jeu, mais à un prix double de leur Savage3D. Et le fait est que les performances du Savage3D, tant sous D3D que sous OpenGL, le placent en concurrence directe du Banshee :
- Avec Quake II sur un Pentium II 450 MHz, on obtient au test Timedemo 120 fps en 1024x768 et 40 fps en 640x480. La Banshee affiche des résultats très proches sous OpenGL. Il est important de signaler que le S3TC n'est actuellement pas exploité dans OpenGL.
- Avec Forsaken, un jeu D3D, les performances atteintes sont encore très proches de celles du Voodoo Banshee. En 640x480x16 bits, on obtient un frame rate de 130 fps, quasiment identique à celui du Banshee.
Malheureusement, il subsiste quelques bugs d'affichage sous DirectX 6, sans doute dus à la jeunesse des drivers (espérons-le !). Nous les avons notamment repérés sur Shogo. De plus, la limitation à 8 Mo de SDRAM sur la carte impose des résolutions en 3D limitées à 1152x768 en 16 bits et à 800x600 en 32 bits. S3 se défend en expliquant que la majorité des écrans de joueurs sont des 15 ou des 17 pouces.
En conclusion, le Savage3D offre un rapport performance/prix imbattable à l'heure actuelle. La puce effectue également la décompression MPEG 2 de façon semi-matérielle grâce au Motion Compensation. C'est à l'heure actuelle la seule carte 3D digne de nom (comme le Rage Pro) à pouvoir lire des fichiers MPEG 2 sans surcharger le processeur central. Le succès du Savage3D est maintenant entre les mains des développeurs, selon qu'ils utiliseront ou non le S3TC. Quoi qu'il en soit, S3 a réalisé avec son système de compression et de textures dynamiques une des évolutions majeures dans le monde de la 3D pour 1999.









+ Le système S3TC.
+ La décompression MPEG 2.
+ Le rapport qualité/prix.
+ Exploite au mieux le bus AGP.

- Une seule unité de texturing.
- La limitation de la résolution en 3D.
- Les problèmes visuels sous DirectX6.

DIRECT3D	
Compatibilité / Qualité visuelle	13
Rapidité	15
OPENGL	
Compatibilité / Qualité visuelle	16
Rapidité	16

Décompression MPEG 2 : semi-hardware
Durée de vie : 8 mois
Optimum à partir du Pentium II 233 MHz et K6 II 3Dnow! 300

NOTE GLOBALE **15**

Rapport qualité/prix 18

TEST CARTE 3D

PAR STÉPHANE QUENTIN

Power3D2 SLI
2 c'est mieux qu'une !

TechWorks revient en France ! Après une absence de quelques années, ses produits ont retrouvé le chemin de nos boutiques. Et à des prix défiant toute concurrence. Du coup - pourquoi se priver ? - on en a profité pour tester deux Voodoo II en SLI. Le pire, c'est qu'on a reçu peu de temps après le communiqué de presse de 3Dfx annonçant sa grande campagne de fin d'année : «The power of 2», variante anglo-saxonne de notre «2 c'est mieux que 1». Les grands esprits se rencontrent…





Le rêve de tout joueur est sur le point de se réaliser : 3Dfx a brandi l'arme ultime en annonçant d'ici Noël des packs de deux Voodoo II 12 Mo pour environ 1600 francs. Creative Labs, STB, TechWorks et tous les grands constructeurs vont donc bientôt enrichir leur gamme d'une offre de ce type. En attendant, comme personne n'a encore rien annoncé de concret, et comme les drivers optimisés pour DirectX 6 et le SLI (ScanLine Interface : ce qui permet de relier deux Voodoo 2) étaient disponibles sur le site de 3Dfx (www.3dfx.com), nous avons testé deux cartes Power3D2 12 Mo signées Techworks, lesquelles ne sont ni plus ni moins que des «reference boards» de chez 3Dfx. Total de la facture : 1800 francs. Difficile de faire mieux pour l'instant.

Mais que peuvent donc réaliser 6 processeurs et 24 Mo de RAM à 100 MHz face à - par exemple et au hasard - une carte à base de TnT ? En 1204x768 sous Quake II, on obtient 38 fps sur TnT et 68 fps sur les deux Voodoo II SLI. Visuellement, l'effet est plus qu'impressionnant - presque trop. Une fois de plus, 3Dfx enfonce son clou… Encore un peu plus loin. En revanche, sous Flight Simulator 6, les résultats sont plus mitigés : 60 fps sous les SLI et 70 avec la TnT. L'explication de cette petite différence est simple : Flight Simulator est un jeu DirectX 5, et les drivers de 3Dfx sont optimisés pour le multi-texturing et les autres nouveautés de DirectX 6. De fait, les 4 unités de textures font merveille dans Shogo. Les jeux Glide - Unreal au hasard - voient leurs performances multipliées par 2. Le seul problème vient des jeux exploitant L'AGP : dès que les textures exploitées dans la scène à rendre font plus de 9 Mo, c'est la cata pour les Voodoo II . Mais bon, les jeux exploitant l'AGP ne sont pas encore légion et, quand c'est le cas, les développeurs diffusent généralement deux versions, pour ne pas se couper de l'immense majorité des joueurs possédant des Voodoo. Malheureusement, si vous possédez déjà une Voodoo II d'un autre constructeur (notamment une Monster 3D II), il semble difficile de lui rajouter une autre Voodoo II de marque différente : apparemment le SLI n'est pas toujours détecté…

Bref, toute la difficulté de l'opération consistera finalement à trouver suffisamment de slots PCI disponibles dans votre PC. Car mine de rien, tout ça prend de la place. Les coyotes de 3Dfx le savent bien puisqu'ils nous préparent l'équivalent de deux Voodoo II sur une seule carte.





DIRECT3D	
Compatibilité / Qualité visuelle	18
Rapidité	18
OPENGL	
Compatibilité / Qualité visuelle	18
Rapidité	18
Glide	
Compatibilité / Qualité visuelle	19
Rapidité	19
Rapport qualité/prix	17

+ Les performances hallucinantes dès les petites configurations.
La simplicité d'installation.
La ludothèque Glide.

– Les performances sur les grosses textures.
La limitation de la résolution en 3D au 1024x768 16 bits.

Décompression Mpeg2 : aucune
Durée de vie : 8 mois
Optimum à partir : du Pentium II 233 MHz et du K6 II 3Dnow! 300

NOTE GLOBALE **18**


Entrez dans le feu de l'action
Vous cherchez un volant pour votre PC ?
Les volants Thrustmaster contenteront votre soif d'action.
Accrochez vos ceintures !
Vous allez rester scotché au fond de votre siège !
FORMULA 1 RACING WHEEL
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
1190F*
● L'unique volant avec licence FIA
● Technologie digitale avec connecteur USB ou port jeu standard (15 broches)
● Pédales de vitesse et de freinage, volant capitonné
● Panneau de contrôle pour faciliter l'utilisation sous Windows 95/98
● Boutons d'action rapide, manettes ou levier pour le changement de vitesse
● Livré avec F1 Racing Simulation
FORMULA FORCE GT
1499F*
● Effet Force Feedback réel avec technologie I-Force d'Immersion
● Pédales de vitesse et de freinage, volant capitonné
● Technologie digitale avec connecteur USB ou port jeu standard (9 broches)
● Boutons d'action rapide, manettes ou levier pour le changement de vitesse
● Panneau de contrôle pour faciliter l'utilisation sous Windows 95/98
FORMULA SPRINT
599F*
● 4 boutons d'action
● Manettes/leviers de freinage et de vitesse pour une action rapide
● Etau de fixation facile à installer et à enlever
● Panneau de contrôle pour faciliter l'utilisation sous Windows 95/98
THRUSTMASTER®
Available at PC World, Dixons, Electronics Boutique, Game and other good retailers.
http://www.thrustmaster.com
Distribué en exclusivité par:
www.guillemot.com
* Prix publics généralement constatés.
Les spécifications et le contenu des produits sont susceptibles de changer sans préavis. Photos non contractuelles. Toutes les marques citées sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs.

TEST CARTE 3D

PAR STÉPHANE QUENTIN

Matrox Marvel G200

Vous aussi, comme Pom2Ter, vous voulez monter vos vidéos débiles. Vous n'y connaissez rien en montage numérique et vous ne souhaitez pas y passer la nuit ? Qu'à cela ne tienne ! Matrox vient de créer l'ultime solution de montage numérique pour les débutants. Pour cela, Matrox s'est associé avec des pointures du monde de la vidéo : Zoran pour le CODEC MJPEG et Avid pour le soft de montage.



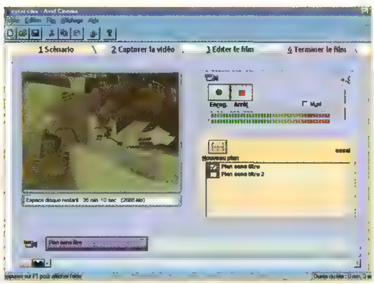
La Marvel G200 se compose de deux éléments distincts : une carte AGP et un boîtier externe (le Marvel AV Box) comprenant toutes les entrées/sorties vidéo et son. Cette solution simplifie l'installation car au final, une seule IRQ est monopolisée.

La carte est une Millennium G200 AGP (voir Joy 95), équipée de 8 Mo de SGRAM extensibles à 16, ainsi que d'une puce Zoran 36060 pour le CODEC (COmpression/DECompression) MJPEG. Ses capacités 2D et 3D sont donc celles d'une Millennium G200 classique, à savoir un excellent rendu visuel sous D3D et une bonne rapidité. Quant au Zoran 36060, c'est tout simplement l'une des meilleures puces de CODEC disponibles sur le marché. Et avec le logiciel Avid Cinéma, le montage vidéo devient un vrai bonheur de simplicité.

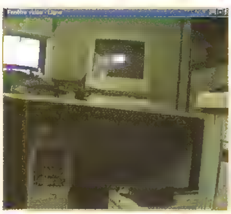
Ce soft vous permettra de faire l'acquisition de vos «rush», de les monter avec de la musique et du son, et de réaliser plus de 25 «effets spéciaux» de transition (fondu, zigzag, balayage...). Ensuite, il vous suffira de transférer vos montages sur VHS pour libérer de la place sur votre bécane : une minute de vidéo bouffe quand même entre 5 et 10 Mo d'espace sur votre disque dur. Pour pouvoir aller plus loin dans le montage vidéo, Matrox fournit même MediaStudio Pro 5, ainsi que Photo Express 2 !

Le boîtier externe est très bien conçu : non seulement il offre des connecteurs aux formats RCA et S-Video, tant en entrée qu'en sortie (NTSC et PAL), mais aussi une sortie S/PDIF (pour le décodage AC3), pour le cas où vous voudriez rajouter le module de décompression MPEG2 de Matrox sur la carte : le Matrox DVD Vidéo. De plus, une place y est réservée pour le tuner TV (Marvel TV Box).

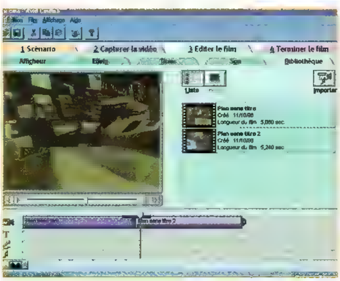
En conclusion, pour moins de 2 000 francs, et même si les capacités 2D/3D de la G200 sont à l'heure actuelle surclassées par les cartes à base de Banshee et de TnT, la Marvel G200 n'a aucune concurrence pour le montage vidéo personnel.











+ La simplicité d'installation.
+ Les performances vidéo.
+ La simplicité du logiciel Avid Cinema.
+ Le rapport qualité-prix.

− Pas de décompression MPEG2 hardware (nécessite l'achat d'un module supplémentaire).
− Toujours pas de drivers OpenGL dignes de ce nom.

Décompression Mpeg2 : aucune (software)
Optimum à partir : du Pentium II 233 avec 64 Mo et un gros disque dur

Rapport qualité/prix 18

NOTE GLOBALE 18


3ème GUERRE MONDIALE EN VUE !!!
12 Juin 2005
La guerre éclate entre le dragon Chinois et la nouvelle coalition Américano-Russe. Ce conflit s'étend et implique rapidement 19 nations. La nouvelle Guerre Mondiale peut alors commencer !
PEOPLE'S GENERAL, la seconde génération du très populaire Opération Panzer, comporte :
Des armes ultra-modernes et encore en prototype.
Une nouvelle possibilité de camouflage pour les unités.
Un graphisme des unités très réaliste.
CHOISISSEZ VOTRE CAMP (Chinois ou Alliance de l'Ouest) et prenez le commandement de plus de 200 unités différentes. Vous disposez de chars d'assaut comme le M1A3 et le T-99 ou encore d'hélicoptères de combat Werewolf et même de missiles sol-air Starstreak.
PEOPLE'S GENERAL
SSI
Pour plus de renseignements :
08 36 68 18 11
www.peoplesgeneral.com
2,23 F / Minute
MINDSCAPE ENTERTAINMENT
Distribué en France par
EIDOS INTERACTIVE
Toutes les marques et noms de marques mentionnés sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

Par Stéphane Quentin

Guillemot International récidive dans le domaine des kits DVD. Le Maxi DVD Theater 5X Max se compose d'un lecteur de DVD Toshiba 3e génération et d'une carte de décompression MPEG 2 signée Sigma Designs : la REALmagic Hollywood Plus. Du tout bon.

Maxi DVD Theater 5X Max



Novembre
TOP HARD 98
Joystick



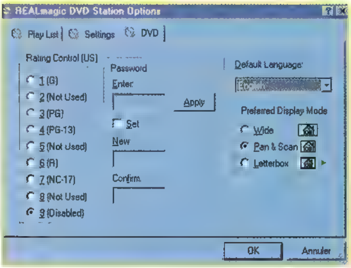
Maintenant que le décor est planté, nous allons décomposer un peu plus finement la scène. Comme je ne vois pas l'intérêt de faire preuve d'imagination dans un test de matos, je vous invite à suivre avec moi la voie toute tracée qui consiste à détailler d'abord le lecteur, puis la carte de décompression.

Le lecteur Toshiba SD-M1202, le dernier modèle du constructeur japonais, est de type CAV (Constant Angular Velocity). Il est capable de lire les CD-Rom en mode 32X, avec un temps d'accès de 135 ms, et les DVD-Rom en mode 5X. À première vue, vous vous dites que les CD sont largement avantagés par rapport aux DVD. Eh bien, pas du tout. Ce serait même carrément le contraire : pour info - ou pour rappel - le 1X d'un lecteur de CD-Rom correspond à un taux de transfert de 150 Ko/s, tandis que le 1X d'un lecteur DVD-Rom correspond à un taux de transfert de 1,38 Mo/s !

La carte de décompression MPEG 1 /MPEG 2 REALmagic Hollywood Plus est également le dernier modèle de chez Sigma Designs. Sigma Designs bénéficie d'une position assez privilégiée sur son segment : figurant au nombre des pionniers de la décompression des formats MPEG (Moving Picture Expert Group), la société possède de nombreux brevets qui, non seulement lui permettent d'arrondir ses fins de mois, mais sont autant de gages de qualité pour ceux qui se feraient un principe de douter de tout - comme moi pour ne pas me citer. Le décodeur Sigma EM8300 qui équipe la carte permet la lecture plein écran ou dans une fenêtre dont la taille peut aller de 16x16 à 1600x1200. Le sys-

L'interface du DVD Station de Real Magic rassemble toutes les fonctions que vous pouvez trouver sur un lecteur de salon









tème Overlay (traduction littérale : couché dessus) réincruste l'image vidéo sur l'écran noir qu'envoie la carte vidéo au moniteur. Ce que vous voyez n'étant donc pas le bureau, cette carte ne permet pas les captures d'écran. D'ailleurs, comme pour la 3Dfx, la carte se branche sur la carte vidéo par un câble de dérivation externe. En revanche, la sortie TV de la carte permet d'afficher sur n'importe quelle télé tous les DVD-Vidéo, PAL comme NTSC. Résultat : plus besoin d'une télé NTSC pour avoir la couleur. Côté son, la carte possède deux sorties : une sortie S/P-DIF où vous pourrez connecter un ampli Dolby AC3 5.1, et une sortie Surround.

Le MPEG 2 pour les petit PC

L'intérêt d'une carte de décompression MPEG 2 est de décharger le processeur central de cette tâche. Pour se passer d'une telle carte et garder une bonne fluidité, il faut au moins un Pentium II 350 MHz. Certaines cartes vidéo comme le Rage Pro d'ATI ou le Savage3D de S3 prennent en charge 50 % de la décompression en hardware (le reste étant assuré par une partie software et donc par le CPU) et permettent une bonne fluidité à partir du Pentium II 266 MHz. ATI annonce, dans son Rage 128, une décompression complète du MPEG 2, ce qui permettra de lire des DVD-Rom et les DVD-Vidéo à partir du Pentium II 233 MHz (le Rage 128 ne sortira qu'en version AGP). Bref, si votre PC ne possède qu'un vulgaire Pentium, Pentium MMX, K6 ou même Cyrix, la seule voie qui vous sauvera de l'obsolescence culturelle est un kit de ce type. Et celui-ci est clairement un des meilleurs du marché, tant par sa simplicité d'installation que par ses performances et son rapport qualité/prix : 1 749 F TTC pour le kit complet (ou 999 F TTC pour le lecteur seul, le Maxi DVD-Rom 5X Max).
Côté DVD-Vidéo, une suggestion : ne jetez pas les «bouts» de votre ancienne brouette si vous décidez d'upgrader votre PC, mais utilisez-les pour monter un lecteur de DVD de salon pas très joli, certes, mais que vous pourrez avec un peu d'astuce planquer derrière un petit paravent japonais du meilleur goût (mon Cyrix P166+, overclocké à 200, réalise ainsi des miracles...). Autre grande question que tous les connaisseurs se posent : la régionalité des DVD-Vidéo. Pour ceux qui n'auraient pas suivi l'affaire, sachez que le monde a été divisé en 7 régions, correspondant à 7 zones distinctes de DVD. Ainsi, un DVD-Vidéo acheté aux États-Unis (zone 1) ne pourra pas être lu par un lecteur de salon vendu en Europe (zone 2). Avec le soft fourni par Guillemot, le DVD Station de Sigma, vous lirez certes toutes les zones, mais vous ne pourrez changer de zone que cinq fois de suite. Au sixième changement, il vous faudra réinstaller complètement le soft. Mais bon, on ne va quand même pas se plaindre.

Et les DVD-Rom ?

Côté DVD-Rom, l'offre est encore faible. D'ici la fin de l'année, quelques encyclopédies devraient sortir sous ce format. En effet, toute la difficulté consiste à remplir les 17 Go disponibles sur les 2 faces de ce support. Atlantis de Cryo fait 4,2 Go, mais comprend seulement 346 Mo de fichiers au format MPEG 2, de qualité moyenne au demeurant. Le reste correspond aux versions CD dans des langues différentes. À ce jour, aucun produit n'exploite donc pleinement les particularités de ce format. Du coup, il est encore difficile de pouvoir tester les véritables capacités des lecteurs de DVD-Rom. En revanche, ce qui est sûr, c'est que la lecture des CD-Rom et des CD-R ne pose aucun problème : il n'y a aucun délai d'attente à l'insertion, comme c'était le cas avec la génération précédente. Son temps d'accès moyen de 135 ms et son taux de transfert de 4,8 Mo/s le placent comme l'un des lecteurs DVD-Rom les plus rapides du marché, même si nous sommes encore loin des 90 ms des lecteurs de CD-Rom.







Guillemot fournit un économiseur d'écrans en MPEG 2 : Star Trek 1st contact.

NOTE GLOBALE 18

MATOS

DOSSIER

Le réseau local, ou LAN (Local Area Network), est de nos jours un bon moyen pour passer une soirée entre amis à peu de frais, puisqu'on laisse France Telecom en dehors du coup. L'objectif de ce dossier est de vous expliquer simplement, en images, et étape par étape, comment configurer un réseau local sous IP. Pas de panique, on vous explique tout, tranquillement.

PAR STÉPHANE QUENTIN ET MATHILDE REMY

Installer un réseau local sous TCP/IP

Pour simplifier au maximum l'installation de votre réseau, nous nous sommes appuyés sur un kit réseau D-Link DE-905 comprenant 2 cartes réseau ISA plug-and-play et un mini hub 5 ports. Les architectures réseau comptent 3 niveaux d'installation :

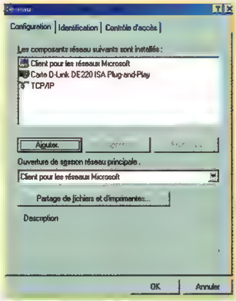
- le niveau Hardware, avec la carte et le standard Ethernet 802.3, qui correspond au type de trame employée,
- le niveau software, avec TCP/IP, IPX, NetBeui..., qui correspond au type de protocole que vous souhaitez faire circuler sur cette trame,
- le niveau client qui permet de configurer les machines présentes sur le réseau.

Ce type de réseau (Intranet) est en pleine explosion, surtout depuis que les jeux intègrent directement l'IP (Internet Protocol) comme protocole réseau. Compatible avec tous les systèmes, standard ouvert de l'industrie, l'IP s'avère beaucoup plus performant que les autres protocoles, genre IPX ou NetBeui (qui appartiennent respectivement à Novell et à Microsoft). Dernier point avant de passer aux travaux pratiques : la couche réseau de Windows 98 offre une amélioration notable en performance et en stabilité par rapport à Windows 95.

Installer la carte

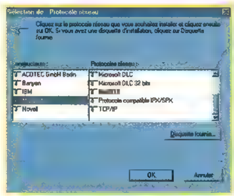
La première étape consiste à installer une carte réseau dans les différents micros. Contrairement à ce que nous préconisions il y a deux ans (Joy n° 70) avec un réseau en peer-to-peer (poste à poste), ce que nous vous proposons aujourd'hui est une topologie à base de hub et d'un réseau en étoile. Cette solution est de loin la plus performante et permet une plus grande souplesse d'utilisation, puisque vous pouvez connecter et déconnecter des PC sans troubler le bon fonctionnement des autres machines. De plus, la distance qui sépare chaque machine du hub peut aller jusqu'à 100 mètres, tandis qu'en mode poste à poste, les performances se dégradent rapidement dès qu'on dépasse 5 mètres et il vaut mieux éviter de connecter ensemble plus de 4 machines.

L'installation d'une carte de type plug-and-play simplifie l'assignation des ressources (IRQ et adresse mémoire). La carte d'accès distant correspond à votre connexion Internet par modem.



Ajouter le protocole TCP/IP

L'étape suivante consiste à faire circuler un protocole (qui est ici TCP/IP) au travers de cette trame. Il suffit de cliquer sur le bouton «Ajouter», puis «Protocole», puis «Microsoft» et enfin «TCP/IP».

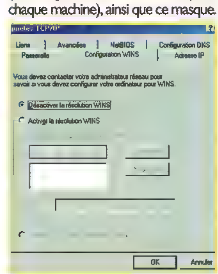


Configurer les adresses TCP/IP

Il s'agit ensuite d'attribuer à chaque machine une adresse IP (Internet Protocol, en fait un « nom « identifiant chaque machine). Cette der-



Vous pouvez utiliser cette adresse IP (en changeant le dernier numéro pour chaque machine), ainsi que ce masque.



D-LINK

Le kit DE-905 de D-Link comprend 2 cartes réseau ISA plug-and-play DE-220 PCT 10BASE-T, un mini-hub 5 ports répondant au doux nom de Hubby (vous pouvez linker jusqu'à 4 Hubby pour étendre votre réseau à plus de 5 postes), ainsi que 2 câbles torsadés RJ-45. Sa simplicité d'installation exemplaire et ses excellentes performances nous ont bluffés. Cette offre toute choisie est idéale, même pour les débutants. En plus, à 1 200 francs le kit, que demande le peuple ?



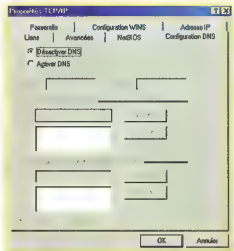

Bigben
INTERACTIVE
FANATEC
GAME COMMANDER
DRIVER DE JEUX ET ACCESSOIRES
SIMPLIFIEZ VOS JEUX SUR PC
JOUEZ !
NE PERDEZ PLUS DE TEMPS !
Configurez tous vos jeux, calibrez et paramétrez tous vos accessoires sous dos ou windows et jouez directement.
Ne passez plus votre temps à charger vos jeux et accessoires
cliquez simplement sur votre partie et jouez!!!
BIGBEN S.A. Rue de la voyette Centre de Gros N°1 59818 Lesquin cedex FRANCE - Fax 03 20 87 57 99

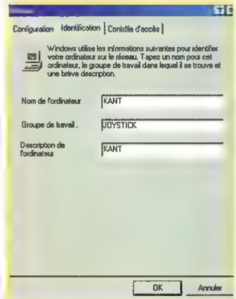
IP

Vous demandez sûrement la signification des adresses IP. Pour votre culture micro, voilà de quoi il retourne. Je vous rassure, pas la peine d'apprendre ça par cœur pour jouer en réseau.
Elles sont divisées en 4 octets de 8 bits. Chaque octet peut donc prendre des valeurs de 0 à 255. Exemple d'adresse IP : 201.150.65.233. Il existe quatre grandes classes d'adresses IP :
- Si le premier octet a une valeur comprise entre 0 et 127, c'est une adresse de classe A. Exemple : 65. Le 0 et le 127 étant réservés, chacune des 126 valeurs restantes (correspondant au premier octet) peut supporter 16 777 216 hôtes, ou machines (3 derniers octets).
- Si le premier octet a une valeur comprise entre 128 et 191, c'est une adresse de classe B. Exemple : 140.200. Les 16 384 valeurs disponibles (2 premiers octets) peuvent supporter 65 536 machines (2 derniers octets).
- Si le premier octet a une valeur comprise entre 192 et 223, c'est une adresse de classe C. Exemple : 201.150.65. Les 2 097 152 valeurs disponibles (3 premiers octets) peuvent supporter 254 machines (dernier octet).

Voilà dans les grandes lignes l'architecture IP, qui vous montre que le nombre de machines connectables à votre réseau dépendra de la classe d'adresse que vous aurez choisie. Si vous comptez vous brancher à plus de 65 000 péquins, la classe A s'impose... Mais si vous avez besoin d'être plus de 16 millions, il faudra créer des sous-réseaux de classes B et C, ou carrément attendre la version 6 d'IP, qui propose de faire passer l'adresse de 32 bits à 64 bits. Question subsidiaire : comment Internet réussit-il à être saturé en ayant à sa disposition de telles possibilités ?

nière doit être unique et différente pour chaque machine sur le réseau. Les adresses IP (adresses 32 bits) suivent un schéma d'administration relativement complexe (voir encadré IP). Contrairement à l'adresse IP, les autres paramètres tels que le masque de sous-réseau doivent être identiques sur toutes les machines. Bien entendu, vous devrez également donner un petit nom à chacun des micros présents sur le réseau et, si vous voulez partager des fichiers ou des imprimantes, les mettre dans le même groupe de travail.

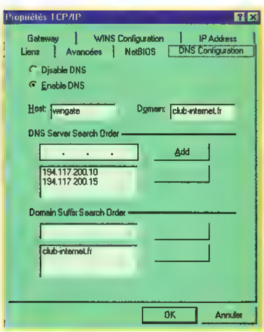


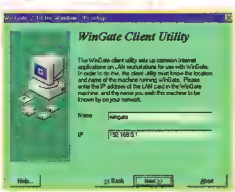


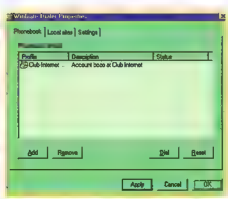
Partager son accès Internet

C'est bien sympa de se faire humilier à TA en local par Ivan le Fou, mais c'est encore mieux de pouvoir bouder et discuter sur IRC pendant que les autres continuent de s'écharper... Pour la plupart des applications Internet, seul Windows NT permet de partager un modem RTC ou un adaptateur ISDN entre plusieurs ordinateurs. Pour ceux qui n'auraient pas NT mais un de ses petits frères, Windows 95 ou 98, il va falloir ruser.

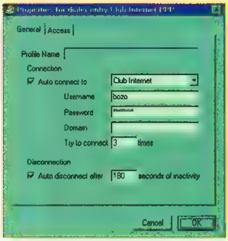
La solution que nous vous proposons consiste à installer un logiciel comme WinGate («CD n° 92 ou 93», me dit Gana le fourbe) sur le PC de votre réseau local qui possède un modem, pour transformer ce PC en passerelle de sortie pour les autres. Pourquoi WinGate ? Parce qu'il offre le double avantage d'être le plus simple à configurer (tout est relatif...) et d'être gratuit pour deux ordinateurs. Nous appellerons donc «machine wingate» l'ordinateur possédant le modem (ayant ici pour IP 192.168.0.1). Les autres PC seront les postes clients, que nous allons rendre capables de piloter le même modem à distance.
Dans les propriétés TCP/IP des postes clients, le DNS doit être activé et, dans l'ordre de recherche DNS, 192.168.0.1 doit être présent.
Dans les propriétés TCP/IP du poste wingate, dans les configurations DNS, le nom de l'hôte doit être «wingate» et le reste doit être conforme au provider utilisé. Le Club-Internet, par exemple (photo), utilise les adresses de serveurs DNS : 194.117.200.10 et 194.117.200.15. Renseignez-vous auprès de votre provider pour connaître les siennes.
L'installation de WinGate sur le poste dédié propose une liste de services. Seuls les services de support pour les protocoles FTP, HTTP et DNS, ainsi que pour le serveur SOCKS sont nécessaires pour une utilisation usuelle d'Internet : mail, ftp, navigation, irc, icq... Par la suite, ce même programme d'installation vous permettra d'ajouter d'autres services.
L'exécutable wg2util.exe permet ensuite de configurer les programmes de navigation web des postes clients. Il n'est pas nécessaire de configurer les programmes de mail par wg2util : il suffira de recopier les réglages de ceux du poste wingate.







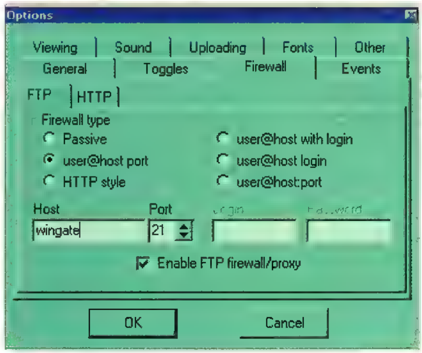

La fiction dépasse la réalité!
Powered by Voodoo²
Power3D²™
Ne cherchez pas plus loin . . .
Double texture pour des jeux encore plus fous
Mode SLI: deux cartes pour deux fois la performance
12MB de mémoire ultra-rapide
La puissance à ne savoir qu'en faire!
Disponible chez
HYPERMEDIA | TOYS 'Я' US | PC HALLE | CONFORAMA | EXPERT
...et chez les meilleurs revendeurs.
Distributeur
CDE
tel 01 41 44 33 33
fax 01 41 18 99 30
TECHWORKS
The Power to Perform
Le logo 3Dfx interactive® et Voodoo²™ sont des marques déposées de 3Dfx Interactive Inc.®

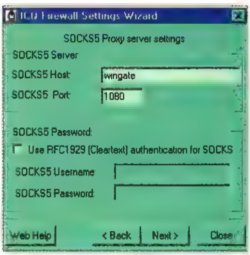


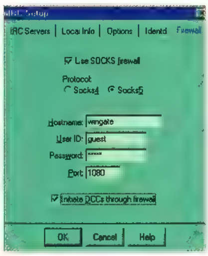
GateKeeper sert à paramétrer les services de WinGate, notamment la connexion Internet à utiliser (photos), à en ajouter de nouveaux, à attribuer des droits aux utilisateurs et à restreindre l'accès aux services depuis l'extérieur.
Pour pouvoir utiliser des logiciels irc, ftp et ICQ depuis les postes clients, il est nécessaire de leur faire utiliser un firewall SOCKS (cette option est généralement présente dans leur menu de configuration), qui sera le poste wingate (voir photos pour mIRC et BulletProof FTP).
Pour ICQ, il faut aller dans le menu «Preferences», onglet «Connection», et décocher «Launch on Startup» pour qu'ICQ n'initialise pas systématiquement une connexion Internet à chaque démarrage de Windows.
Pour certains services comme le serveur SOCKS, il sera nécessaire dans GateKeeper d'augmenter la valeur du timeout (temps d'inactivité réseau après lequel le serveur coupe automatiquement la connexion), sous peine de se voir déconnecté intempestivement d'irc, par exemple.
Pour plus d'infos, allez faire un tour sur la homepage de WinGate : http://www.wingate.com. La FAQ permet d'apprendre à configurer une foultitude d'applications.

Avis aux possesseurs de modems câble ou ADSL !

N'espérez pas pouvoir juste raccorder le câble 10baseT qui sort de votre modem à un hub, auquel vous auriez relié les ordinateurs de votre réseau : le modem câble n'étant pas un élément actif capable d'acquitter et de renvoyer des paquets comme un PC équipé d'une carte réseau, il ne sera pas détecté.
Une solution envisageable est de mettre deux cartes réseau dans un des PC (on y installera alors la partie serveur de WinGate), une pour piloter le modem et une pour le réseau. Il s'agira alors d'installer les 2 cartes et d'attribuer à chacune une adresse IP. (Attention aux IRQ !)
Si vous êtes bardé de thunes, une autre possibilité consiste à utiliser un pont routeur (on en trouve à partir de 2 500 F) qui reconnaîtra le modem et l'utilisera comme porte de sortie du réseau. (mais en général, le prix est en conséquence)

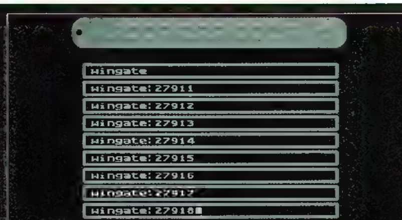


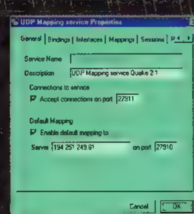




Oui, mais les jeux ?

Si le paramétrage pour les applications Internet usuelles (mail, ftp, navigation web, irc, icq) est assez simple, il en va différemment pour les jeux. Les machines clients devront en effet passer par la machine wingate pour se connecter aux serveurs sur le Net. La plupart des jeux utilisent comme moyen de connexion sur Internet le protocole UDP, légèrement différent de TCP. Il va donc falloir «mapper» une connexion UDP d'un des postes clients vers la machine wingate à une connexion de la machine wingate vers le serveur du jeu sur le port adéquat. Exemple : le port 27910 pour les serveurs Quake 2.
Dans GateKeeper, vous devrez créer un «service de mapping UDP» d'une connexion à 192.168.0.1 (machine wingate), sur un port différent (exemple Q2 : 27911), vers le serveur de jeux souhaité (exemple Q2 194.251.249.61), sur le port adéquat (exemple Q2 : 27910).
De manière générale, il faudra créer autant de «service de mapping UDP» que de serveurs différents auxquels vous voudrez vous connecter. Pour le second serveur, donc, on créera un mapping UDP d'une connexion à la machine wingate (toujours 192.168.0.1), sur encore un autre port (exemple Q2 : 27912), vers un autre serveur, toujours sur le port adéquat. Et ainsi de suite. Au final, pour Quake, il suffit de chercher à joindre une partie multiplayer ou de rafraîchir l'adress book pour que s'établisse automatiquement la connexion modem et que s'affichent les serveurs présents.
Dans le cas où l'on désire héberger un serveur sur un des postes clients (aucun réglage à faire si le serveur tourne sur la machine wingate), il faut créer un mapping UDP d'une connexion vers wingate sur un port libre (exemple Q2 : 27922), avec une connexion sur la machine serveur, sur le bon port (exemple Q2 : 27910).
Malheureusement, lors de nos tests, une seule connexion à la fois de l'extérieur semblait possible (même en créant plusieurs mappings sur des ports différents pour le même serveur Q2 placé sur le réseau).







T O P H A R D

PAR STÉPHANE QUENTIN

Top Hard

Pour commencer, je vais me faire un petit plaisir en vous racontant une jolie histoire bien fumante : il était une fois un grand constructeur d'ordinateurs qui avait besoin, pour sa gamme, d'un très grand volume de processeurs à 300 MHz. Malheureusement, ceux-ci vinrent à manquer. «Qu'à cela ne tienne», se dit le fournisseur de processeurs, qui ne voulait pas décevoir ce gros client, «nous avons des 450 MHz en suffisance. Mettons-les dans des boîtiers de 300 MHz et nous ne perdrons pas la commande.» Et voilà comment, au cours du mois d'octobre, une série de processeurs estampillés 300 MHz ne fonctionnaient même pas à 300 MHz : seule la dernière version des BIOS était capable de les faire tourner... à 450 MHz. La morale de l'histoire, c'est que sur les quelques centaines de bienheureux qui ont économisé 3 000 F sur l'affaire (ne vous étonnez pas si nos testeurs friment avec leur PII 450...), certains, équipés d'un BIOS ancien, ont été obligés de rapporter leur processeur «défectueux» au magasin qui le leur avait vendu. Y a pas à dire, certains acteurs du marché nous prennent vraiment pour des abrutis. Si l'on peut vendre le 450 au prix du 300, on se demande un peu... Une dernière parenthèse avant de revenir à notre course à l'armement, qui ne nous a pas attendus pour autant : pendant nos pérégrinations chez les développeurs, nous avons pu voir les premiers Katmai 450 MHz (Pentium II + instructions MMX 2). Même si la première impression est bonne, il est difficile de porter un jugement maintenant. Rendez-vous donc d'ici janvier 1999 pour en savoir plus.

Reprenons le fil de ce Top Hard dont l'objectif, je vous le rappelle, n'est pas de vous citer les produits les plus performants dans chaque catégorie, mais de vous aiguiller dans une optique soit d'upgrade d'un des composants de votre machine, soit dans le choix des composants d'une bécane complète. On vous propose donc trois configurations que l'on estime cohérentes entre elles et qui doivent se prendre et se comprendre dans leur globalité. Ainsi, pour chaque élément, nous n'avons pas choisi un petit prix, un moyen prix et un gros prix, mais un élément qui permet à la configuration d'être performante. La config 1 fait environ 10 000 francs (ce qui est un minimum pour prendre plaisir à jouer), la config 2 environ 15 000 francs, la config 3 environ 20 000 francs (voire un peu plus pour avoir le PC de rêve). Chaque config est équilibrée. Dernier point : nous n'avons aucune prétention à l'exhaustivité, pour la bonne et simple raison que nous n'avons pas testé tous les matériels du marché (à l'exception des cartes vidéo). Ces configurations sont simplement des «config qui marchent» dans un environnement Windows 95 et Windows 98, composées d'éléments qu'on connaît et qu'on utilise chaque jour. Libre à vous de les arranger à votre sauce.

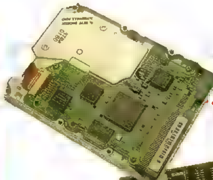
Le disque dur

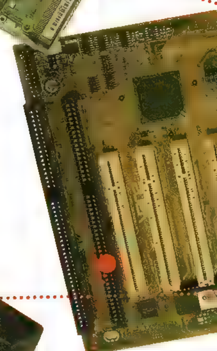
Du nouveau dans les disques durs : les premiers modèles à 7 200 tours/mn pour l'UDMA sont disponibles. Leurs performances sont supérieures aux «anciens» 5 400 tours/mn.

Config 1 : Quantum Fireball EL 5,1 Go (UltraDMA 33 à 5 400 trs/mn), 1 150 F TTC
ou Seagate Medialist Pro 6530 6,5 Go (UltraDMA 33 à 7 200 trs/mn), environ 1 600 F TTC

Config 2 : Quantum Fireball EL 5,1 Go (UltraDMA 33 à 5 400 trs/mn), 1 150 F TTC
ou Seagate Medialist Pro 9140 9,1 Go(UltraDMA 33 à 7 200 trs/mn), environ 2 000 F TTC

Config 3 : Quantum Fireball EL 5,1 Go (UltraDMA 33 à 5 400 trs/mn), 1 150 F TTC
ou Seagate Medialist Pro 9140 9,1 Go (UltraDMA 33 à 7 200 trs/mn), environ 2 000 F TTC.





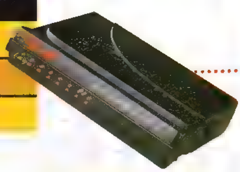
Le modem

Votre choix doit dépendre de la technologie utilisée par votre provider : K56flex ou X2. La sortie de la nouvelle norme V.90 qui unifie le K56flex et le X2 n'a pas encore fait ses preuves. Continuez donc à suivre la technologie de votre provider mais, en prévision d'une éventuelle mise à jour, achetez un modem doté d'une mémoire flash.

Config 1 : Sporster 56 000 Flash externe de US Robotics (X2), 950 F TTC
ou Accura 56K de Hayes (K56flex), 1 200 F TTC

Config 2 : Sporster 56 000 Flash externe de US Robotics (X2), 950 F TTC
ou Accura 56K de Hayes (K56flex), 1 200 F TTC

Config 3 : Sporster Courrier V34 externe de US Robotics (X2), 2 000 F TTC
ou Accura 56K de Hayes (K56flex), 1 200 F TTC.



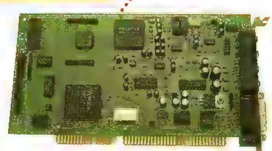


La carte son

Config 1 : Sound Blaster PCI 128, 550 FF TTC

Config 2 : Sound Blaster PCI 128, 550 FF TTC

Config 3 : Sound Blaster Live!, 1 490 FF TTC.



Le moniteur

Config 1 : 17" IIYAMA A701GT, 3 650 F TTC

Config 2 : 17" IIYAMA A701GT, 3 650 F TTC

Config 3 : 19" IIYAMA S-901GT, 5 550 F TTC.

ATTENTION !

Les prix indiqués sont des prix du marché relevés par nous, avec nos petits yeux à nous, et que nous vous donnons à titre purement indicatif. De plus, ils concernent souvent les versions «boîte». Donc pour l'achat d'une config complète, votre facture sera inférieure à la somme de tous ces prix, puisque vous bénéficierez des tarifs OEM. Évidemment, vous ne trouverez pas ces prix dans les grandes enseignes (qui iront même jusqu'à pratiquer le double de ces tarifs), mais plutôt en vente par correspondance ou chez les revendeurs spécialisés en pièces détachées informatiques.

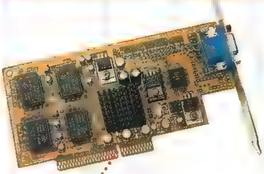
La carte vidéo

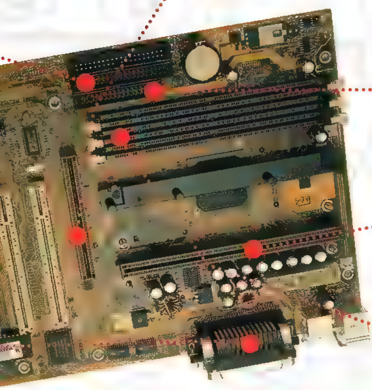
Le mois de novembre sera celui de l'offensive des 3Dfx 2 SLI (2 cartes couplées entre elles), qu'on se le dise ! La société Techworks propose 2 cartes 12 Mo pour 1 780 F TTC (890 F chacune). À ce prix-là, vous pouvez foncer pour updater un PC un peu faiblard. Pour les budgets serrés sans bus AGP, la Banshee est recommandée (Guillemot Maxi Gamer Phœnix, Creative Labs 3D Blaster Banshee, Diamond Monster Fusion). Pour les bus AGP et les «gros» Pentium - à partir du 300 MHz - les cartes à base de Riva TnT s'imposent (STB Velocity 4400, Diamond Viper V550, Creative Graphics Blaster Riva TnT). Pour les plus petits budgets, les cartes à base de i740 sont légion (Guillemot Maxi Gamer 2D/3D AGP, Diamond Stealth II G460, etc.), aux alentours de 750 F. On peut même trouver des cartes taïwanaises encore moins chères. Mais attention : les i740 sont incompatibles avec les cartes Super Socket 7. Intel ne fait pas de processeurs graphiques pour les K6. Quelle surprise ! Dernier point : la Matrox Marvel G200 est une solution 2D/3D et vidéo de très bonne qualité pour environ 1 990 F.
News : l'incontournable Rage Pro d'ATI revient avec un bundle XPert98 + de nombreux softs et un DVD, pour environ 900 F. Les drivers optimisés pour le K6 2 3DNow! sont disponibles pour les cartes à base de Riva 128, de Riva 128 ZX, de Banshee et de Voodoo 2.

Config 1 : XPert98 (Rage Pro) de ATI, 8 Mo de RAM, bus AGP 2X, 600 F TTC ou Velocity 128 ZX (Riva 128 ZX) de STB, 8 Mo de RAM, bus AGP 2X, 990 F TTC

Config 2 : Velocity 4400 (Riva TnT) de STB, 16 Mo de RAM, bus AGP 2X, 1 480 F TTC

Config 3 : All in Wonder Pro (Rage Pro) de ATI, 1 280 F TTC ou Velocity 4400 (Riva TnT) de STB, 16 Mo de RAM, bus AGP 2X, 1 480 F TTC ou Marvel G200 (G200) de Matrox, 8 Mo de RAM, bus AGP 2X, 1 990 F TTC







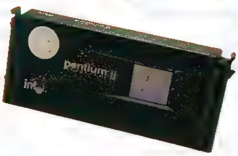
Le lecteur de DVD-Rom/CD-Rom

Les lecteurs de CD-Rom vivent leurs derniers mois. En effet, les lecteurs de DVD-Rom permettent la lecture des CD-Rom en 20X. Alors pourquoi pas un DVD-Rom pour pouvoir profiter des DVD-Vidéo, grâce à une carte comme la All In Wonder Pro de ATI qui, outre l'accélération 3D du Rage Pro, offre la lecture des DVD-Vidéo, un Tuner TV et une entrée/sortie vidéo ? NB : Le nouveau kit DVD de guillemot vous offre également le meilleur des deux mondes.

Config 1 : PC-DVD Blaster 5X de Creative Labs, environ 1 000 F TTC ou Maxi DVD-Rom 5X Max de Guillemot, environ 1 000 F TTC

Config 2 : PC-DVD Blaster 5X de Creative Labs, environ 1 000 F TTC ou Maxi DVD-Rom 5X Max de Guillemot, environ 1 000 F TTC

Config 3 : PC-DVD Blaster 5X de Creative Labs, environ 1 000 F TTC ou Maxi DVD-Rom 5X Max de Guillemot, environ 1 000 F TTC.



Le processeur

Évitez les Cyrix (même les 6x86MX ou MII), dont la FPU est vraiment trop faible pour le jeu. Le choix se situe donc entre AMD et Intel. Avec la sortie du Pentium II 450 MHz (5 500 F pour ceux qui ont loupé l'affaire d'octobre), la baisse des prix atteint 20 % sur tout le reste de la gamme des P-II, hors Pentium II 233, 266 et 300 MHz qui ne sont plus en production. Les K6 2 3DNow! ont relancé AMD dans la course à la puissance pour les jeux, en permettant d'upgrader des cartes mère à base de chipset TX ou HX (voir Joy n° 96). Le nouveau Celeron 333 A, équipé de 128 Ko de cache, est à l'heure actuelle celui qui offre le meilleur rapport performance/prix.

Config 1 : K6 2 3DNow! 333 MHz, environ 1 250 F TTC

Config 2 : Mendicino (Celeron 300 A), environ 1 250 F TTC

Config 3 : Pentium II 450 MHz, 4 950 F TTC.



La carte mère

Le choix est le suivant :
- D'un côté, une technologie à base de Super Socket 7 PCI et AGP, avec bus externe à 100 MHz qui offre des rapports performance/prix très intéressants, surtout avec le K6 2 3Dnow! d'AMD.
- En face, l'architecture Intel Slot 1 avec bus AGP, dont les points forts sont le DIB (Dual Independent Bus, qui permet des échanges directs entre processeur central, mémoire cache et mémoire vive) et surtout la FPU (floating point unit) du PII. Vérifiez bien que votre carte mère est à base de chipset BX, qui permet une fréquence de bus de 100 MHz et des fréquences processeur jusqu'à 450 MHz. (Sur la carte, les jumpers sont même prévus pour du 800 MHz.)

News : il semblerait que les futurs Katmai fonctionnent sur Slot 1. Mais comme le bus AGP devrait passer lors de sa sortie en mode 4X, il faudra sans doute changer de carte-mère pour profiter des cartes 3D qui supporteront l'AGP 4X.

Config 1 : MSI 5169 de Microstar (Super Socket 7 jusqu'à 500 MHz), 750 F TTC ou P5A de Asus (Super Socket 7 jusqu'à 500 MHz), 750 F TTC

Config 2 : Gigabyte 686BXC (Slot 1 jusqu'à 450 MHz), 1 000 F TTC

Config 3 : P2B 440BX de Asus (Slot 1 jusqu'à 450 MHz), 1 090 F TTC.

La RAM

Minimum vital sous Windows 95 : 32 Mo. L'augmentation de performance est appréciable jusqu'à 64 Mo de RAM, mais négligeable au-delà. Windows 98 étant encore plus gourmand que Windows 95, je vous invite à investir rapidement dans 64 Mo. Mais faites gaffe aux prix : la RAM fluctue de façon importante ces derniers temps. Attention : la fréquence de bus externe des Pentium II et des K6 2 3DNow! (100 MHz) nécessite de la SDRAM particulière (RAM PC 100).

Config 1 : 64 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz, 680 F TTC

Config 2 : 64 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz, 680 F TTC

Config 3 : 128 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz, 1 500 F TTC.

MATOS

D E L C O

PAR GABRIEL LOPEZ

C'est le Delco

L'ardewère de nos PéCés mute plus vite qu'un lapin de Tcherno-Bill, c'est bien connu. Des questions techniques insolubles vous assaillent à l'heure du thé ? Vous pensez rajeunir Jacquot le micro en lui greffant des composants aïetèques ? Le processeur fait une crise de radiateur fiévreux ? Quel est le sens de la vie ? Y aura-t-il des frites à midi ? Quelle que soit l'urgence, le «Delco» peut vous aider. Envoyez questions, suggestions, etc. à Joystick, C'est le Delco, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

P.C.M.C.I.A. ?

Le PCMCIA (Personnal Computer Memory Card International Association) est un standard d'interface utilisé principalement sur les ordinateurs portables. Ce type d'interface permet d'ajouter des extensions (modems, carte réseau, disque dur, etc.) ou des cartes mémoire (vive ou morte, sauvegardée par pile...) au format carte de crédit. En quelque sorte, ce système d'extension tient le rôle des connecteurs ISA ou PCI des PC de bureau classiques. Il existe deux types principaux de connecteurs PCMCIA (aussi appelés connecteurs PC-CARD), principalement le type II et III. Si on superpose deux connecteurs de type II, on obtient un connecteur de type III, une extension de type III bloque donc deux ports de type II. Presque toutes les cartes d'extension PCMCIA sont de type II, le principal usage du format III est l'adjonction de disques durs.

UN RAMDAC à 250 MHZ ?

Le RAMDAC (Random Access Memory Digital to Analog Converter) est la puce spécialisée d'une carte graphique, qui se charge de convertir les signaux numériques utilisés dans le PC en signaux analogiques qui seront fournis au moniteur cathodique. Sa fréquence n'influe pas sur la vitesse de la carte graphique. En fait, elle détermine surtout la résolution maximale possible, ainsi que dans une certaine mesure la fréquence de rafraîchissement vertical. Les cartes utilisant un convertisseur à 250 MHz sont capables d'afficher dans des résolutions très élevées (1600x1200 ou plus) et représentent le haut de gamme actuel, utilisable avec un moniteur 19 pouces ou plus grand. Une carte graphique équipée d'un RAMDAC à 170 MHz (éventuellement à 135 MHz) est amplement suffisante pour atteindre le 1280x1024 à 75 Hz, permis par un bon moniteur actuel de 14 ou 15 pouces.

CARTE GRAPHIQUE ET ÉCRAN PLAT ?

Les écrans plats de type LCD fonctionnent avec un signal vidéo numérique (digital), alors que les moniteurs à tube cathodique actuels nécessitent un signal analogique. Malgré cela, de nombreux moniteurs plats (Iiyama, Nec...) acceptent directement la sortie d'une carte graphique standard, car ils intègrent un convertisseur de signal analogique/digital (1). Vous pourrez donc très certainement utiliser votre ancienne carte vidéo avec ce type de moniteur. Cet aspect mérite toutefois d'être examiné attentivement, car une conversion de signal vidéo aura potentiellement tendance à dégrader ce même signal (2) et probablement la qualité de l'affichage. En effet, il est assez inefficace de partir d'un signal numérique dans le PC, le transformer en analogique (grâce au RAMDAC) pour le reconvertir en numérique ! Une meilleure (mais plus onéreuse) solution, est d'utiliser une carte graphique à sortie numérique directe pour piloter le moniteur sans passer par son convertisseur A/D (par exemple, ATI propose une telle carte 2D/3D pour moniteur à cristaux liquides : l'Xpert LCD à base de chipset Rage Pro).

MUSIQUE CD DISPARUE

Si après montage d'un lecteur de CD-ROM, vous entendez les effets spéciaux sonores, sans obtenir de musique sur les jeux ou si vous êtes incapable d'écouter un CD audio normal (3), il y a fort à parier que vous avez oublié le petit câble spécial qui part du lecteur CD-ROM et se connecte directement sur l'entrée adéquate de la carte sonore (voir Joy n° 78). En effet, cette liaison est indispensable pour relire les pistes de type CD-audio, les données informatiques passant par le câble en nappe. L'absence de câble - ou un problème de ce dernier - peut être reconnue, simplement en testant le lecteur de CD-ROM avec un casque de baladeur connecté directement sur le jack en façade du lecteur de CD. Si vous obtenez bien les pistes musicales dans le casque, la liaison CD-ROM/carte sonore est déficiante.

CHOISIR UNE CARTE MÈRE ?

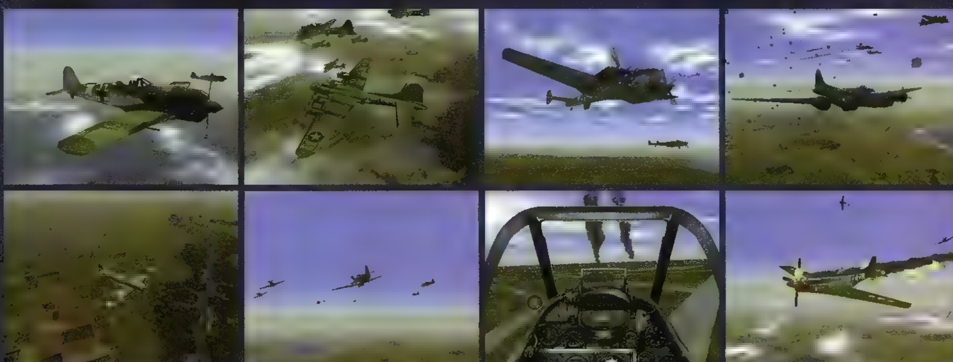
Bien choisir une carte mère PC demande de respecter quelques points cruciaux :

1) Slot 1 ou Socket 7 ?

Pendant de longues années, l'unification des PC s'est centrée sur une interface commune à tous les microprocesseurs PC, utilisée librement, aussi bien par le géant Intel que ses divers concurrents (qui ne l'étaient pas au départ, Intel ayant passé des accords de production avec plusieurs d'entre eux). Peut-être devant la montée de concurrents dangereux, Intel a abandonné la plate-forme basée sur le socket 7 (connecteur processeur des Pentium MMX ou P55C) pour créer exclusivement des processeurs et chipsets (4) dédiés à sa nouvelle interface processeur : le Slot 1. Ne pouvant utiliser le Slot 1 Intel, les fabricants de processeurs compatibles X86 restants (AMD, Cyrix, etc.), se sont alors mis d'accord pour faire évoluer le socket 7 vers la norme socket 7+. C'était un défi, car jusqu'alors Intel fournissait la très grande majorité des chipsets des cartes mères, adaptés à ses processeurs et aux modèles des autres fabricants. Résultat, nous avons actuel-

EUROPEAN AIR WAR

LA MEILLEURE SIMULATION DE COMBATS AÉRIENS DE LA SECONDE GUERRE MONDIALE.



ACTUAL IN-GAME SCREENS

GRAPHISMES DÉTAILLÉS DES TERRAINS ET SUPERBES EFFETS SPÉCIAUX – 256 AVIONS PEUVENT S'AFFRONTER DANS LES AIRS – MODÈLES DE VOLS ET IA TRÈS DÉVELOPPÉS – LA SEULE SIMULATION DE VOL SOUS LA SECONDE GUERRE MONDIALE AVEC UN SYSTÈME DE CAMPAGNES DYNAMIQUES – 20 MODÈLES D'AVIONS DE LÉGENDE POUR DES MISSIONS AUTHENTIQUES – VUE ÉLARGIE DU COCKPIT – CAMPAGNES DE COMBATS RÉALISTES AVEC VOLS DE BOMBARDIERS ET TIRS ANTI-AÉRIENS – MODE MULTIJOUEUR

Voici la simulation de vol de la deuxième guerre mondiale la plus authentique et la plus réaliste qui soit ! Pilotez 20 avions de légende, des premiers Spitfire au Me 262 – le premier jet fighter. Choisissez votre flotte entre la Royal Air Force, l'US Air Force ou la Luftwaffe allemande et lancez-vous dans des combats aériens au-dessus de la Grande-Bretagne et de l'Europe



L'EXPÉRIENCE SUPRÊME DU COMBAT AÉRIEN !

BIENTÔT DISPONIBLE EN VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE

MICROPROSE
WWW.MICROPROSE.COM

http://www.ubisoft.fr
HOT LINE UBI SOFT 08 36 68 46 32 (2,23F/MINUTE)
3615 Ubi Soft

Ubi Soft

lement le choix entre deux grandes familles de cartes mères : celle basée sur le socket 7+ et celle utilisant le slot 1. D'un point de vue performances, elles sont à peu près équivalentes. Chaque famille permet actuellement l'utilisation d'un bus système (et mémoire) à 100 MHz, propose un port AGP, des connecteurs USB, existe au format ATX et permet l'usage de processeurs avec un cache L2 intégré sur la puce silicum (dernier modèle de Celeron ou futur K6 «chompers» doté de 256 Ko). À ce niveau, le choix de la carte mère est principalement fonction du ou des processeurs que vous souhaitez utiliser. Du côté Intel, on sait qu'on n'utilisera que de l'Intel et rien que de l'Intel, mais, dans le haut de gamme, ce sont les processeurs les plus puissants actuellement disponibles, à des prix assez élevés, il est vrai. Du côté «socket 7+», il existe une assez bonne diversité de marques de processeurs compatibles (Cyrix, AMD, Centaur IDT, etc.), gage de prix raisonnables. Les performances des meilleurs processeurs non Intel sont amplement suffisantes pour toute application existant actuellement sur PC. Bref, si l'on écarte l'aspect prix favorable au «s7+», le choix entre Slot 1 et socket 7+ reste plutôt subjectif en utilisation familiale...

2) Déterminer le type de Chipset :

Les possibilités d'une carte mère dépendent directement du chipset et de ses réglages (cf. Joy n° 84, n° 88, n° 92...). Pire, il s'agit d'un choix sans retour : autant on peut éventuellement mettre à jour un BIOS, changer de processeur ou rajouter de la mémoire, autant le chipset est inamovible car étroitement imbriqué à l'électronique de la carte mère. En choisissant un chipset, on choisit donc le type de carte mère. Le fabricant de cartes mères achète une licence d'utilisation au fabricant de chipsets (Intel ou VIA par exemple), puis construit sa carte mère autour du chipset en question ; ce qui explique que d'un fabricant à l'autre utilisant le même chipset, les fonctions offertes par une c.m. ne soient pas forcément les mêmes. Il est logique de rechercher le chipset le plus récent possible, mais en gardant à l'esprit qu'il existe parfois des versions réduites, destinées aux machines d'entrée de gamme qui s'avèrent souvent moins performantes et évolutives (voir le 430 VX pour les Pentium, ou le 440EX prévu spécialement pour le Céleron qui s'accomode pourtant bien d'un chipset Pentium II de type 440 BX, par exemple).

Comme il est facile de se perdre dans les diverses appellations de chipsets, il vaut mieux se baser sur les possibilités de la carte mère (définies par le chipset, on l'a dit) comme :
- plus de 64 Mo de mémoire principale cachable (PII non concernés),
- support pour Tag RAM (Pentium). Pour cacher plus de 64 Mo de RAM sur certaines cartes,
- taille maximale de cache de niveau 2 pour les c.m. s7+,
- interface disque Ultra DMA ATA-33,
- utilisation possible des derniers types de SDRAM (PC 100),
- disponibilité d'un port graphique AGP,
- présence de ports USB,
- éventuellement, présence d'un port série infra-rouge,
- maximum de fréquences de bus système possibles (100 MHz ou plus),
- maximum de tensions d'alim CPU (au moins de 2 V à 3.5 V),
- compatibilité avec plusieurs types de processeurs,
- grand nombre de connecteurs PCI,
- nombre de connecteurs ISA (de moins en moins nécessaires, sauf si l'on a de vieilles cartes ISA à recycler),
- bonne disposition des connecteurs,
- alimentation à découpage pour les tensions processeur (5),
- périphériques de stockage reconnus (ZIP, LS 120...),
- BIOS sur flashEEPROM pour future mise à jour.

Notez qu'à l'heure actuelle, toute c.m. incorpore au minimum deux ports série rapides, un port parallèle, une interface contrôleur disque/disquettes EIDE, un port clavier.

3) Opter pour un format de carte :

Il existe de nombreux formats (taille physique) de c.m., mais les plus courants, et de loin, sont le format AT et Baby-AT. Il s'agit en général des cartes les moins chères, qui de plus se monteront probablement bien dans votre vieux boîtier. Si l'on ne cherche pas l'économie à tout prix, il vaut mieux investir dans le format ATX. Il nécessite l'achat d'un boîtier/alim ATX, mais propose quelques avantages (meilleure disposition des composants, connecteurs intégrés, meilleur refroidissement, ACPI...).

4) Prendre des options ?

Certains fabricants de cartes mères proposent des solutions «tout intégré» qui permettent de créer un PC en rajoutant très peu de cartes supplémentaires. On trouve ainsi des cartes sonores, des cartes graphiques, des contrôleurs de disque SCSI, des cartes réseau directement intégrées à la c.m. Avec ce système, on gagne au niveau prix, encombrement, mais on peut être embêté ultérieurement pour faire évoluer son ordinateur, quand ces parties seront obsolètes. De plus, les parties intégrées ne sont pas toujours les plus performantes du moment.

5) Choisir une bonne marque :

Une carte mère de qualité est vitale pour le bon fonctionnement d'un PC. Vous la paierez un peu plus cher qu'une «sans marque», mais c'est l'un des meilleurs investissements possibles. De plus, une marque sérieuse ne disparaîtra pas du jour au lendemain, dispose souvent de services sur le Net, bien utiles pour récupérer des drivers, mises à jour, ou résoudre vos problèmes. En général, les bonne marques existent depuis longtemps dans le monde de la micro (quelques classiques : Asustek, Abit, Gigabyte, MSI...).

NOTES :

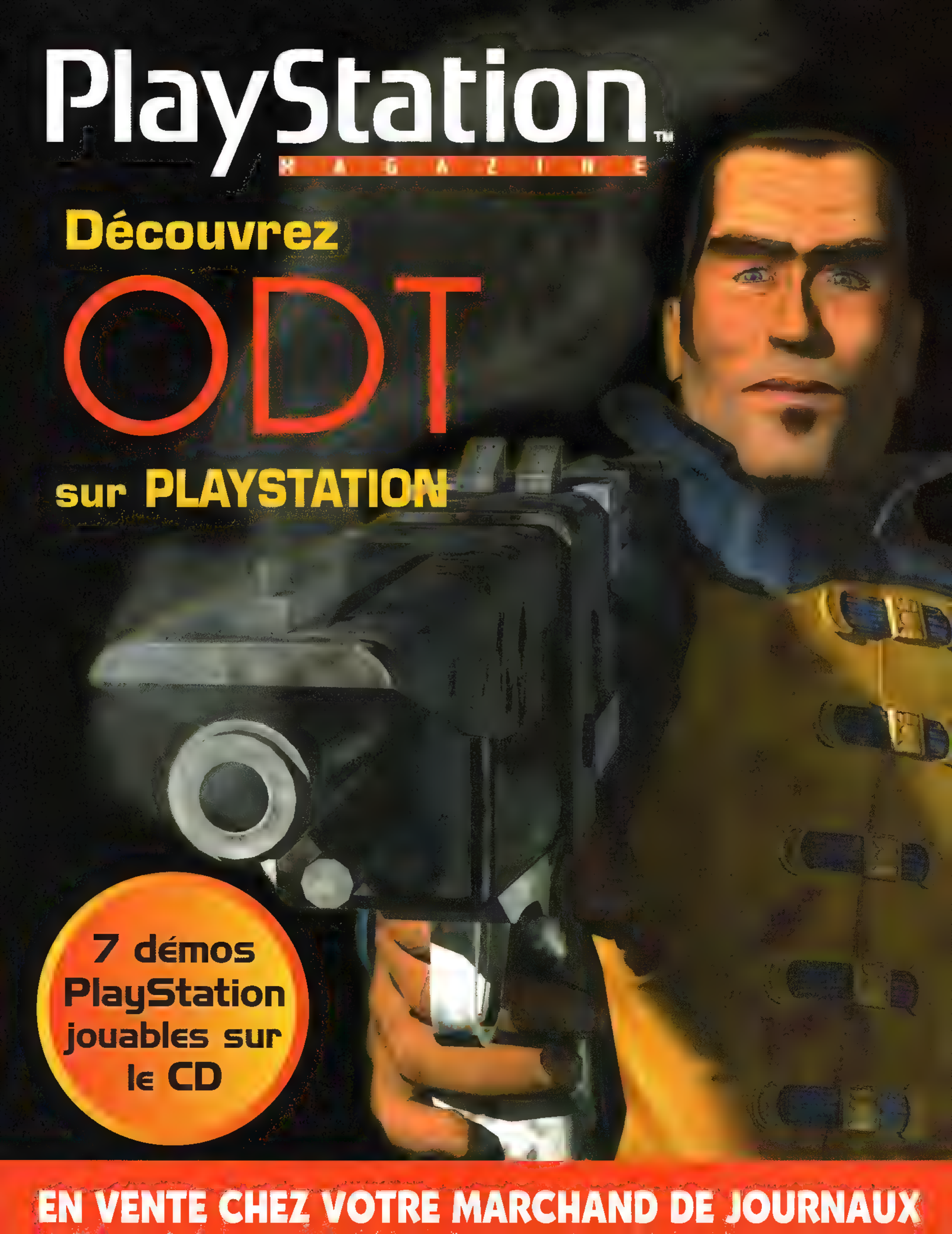
(1) Différence entre signaux digitaux et analogiques :
- Les signaux digitaux (logiques) ne prennent que des états prédéfinis à l'avance. Dans un PC, principalement deux états : haut et bas (le signal évolue très brusquement, sans étapes entre deux niveaux : un niveau bas 0 V et un niveau haut 5 V, 3,3 V par exemple. Exemple typique : une donnée informatique). Les signaux logiques sont donc toujours des signaux carrés de même hauteur, d'autant plus courts que la fréquence de passage d'un niveau à l'autre est élevée.
- Les signaux analogiques : le signal évolue progressivement dans le temps et peut prendre une infinité de valeurs entre le niveau bas et la valeur maximale (exemple typique : son d'un instrument musical). Un signal analogique peut donc prendre les formes les plus variées (sinusoïde, triangulaire, pics, ou tout autre forme) et délivre donc une information plus «subtile»en quelque sorte.

(2) En technique numérique, il est possible de copier ou de traiter sans pertes un signal (qui n'est après tout qu'un paquet de données binaires). Par contre, le traitement d'un signal analogique tend à dégrader ce dernier. Un exemple de ce phénomène est la perte de qualité lors d'une copie de cassette vidéo.

(3) Après avoir vérifié, dans les options du jeu et dans le panneau de contrôle de Windows ou sous DOS, que le volume de l'option musique n'est pas à zéro, bien sûr.

(4) Rappelons que le «chipset», littéralement «ensemble de puces» correspond à un ou plusieurs composants cruciaux de la carte mère, qui dictent le type, la manière de cohabiter et le réglage (au travers du SETUP inclus au BIOS) des constituants basiques de la carte mère (type de mémoire, processeurs utilisables, cache mémoire, bus d'extension reconnus, interface disque dur, etc.). Par extension, le terme «chipset» désigne souvent les composants vitaux d'une carte graphique.

(5) Avec la montée en fréquence des microprocesseurs, la consommation électrique de ces puces atteint couramment des niveaux élevés (entre 10 et 35 W pour des processeurs de la classe PII ou K6). De plus, l'effort parallèle de réduction de consommation par diminution des tensions d'alimentation a multiplié le nombre de ces dernières. Il y a cinq ans, il suffisait d'une tension de 5 V sous 1 ampère (5 W) pour faire fonctionner un 486, et donc on se contentait d'un simple régulateur (pas toujours équipé d'un radiateur d'ailleurs) pour nourrir le microprocesseur avec une tension stabilisée. De nos jours, vu les plus grandes exigences des processeurs, le recours à une alimentation à découpage dédiée microprocesseur s'impose (l'alimentation générale d'un PC, elle, est de type «à découpage» depuis longtemps). En effet, les alimentations régulées qui étaient la norme jusqu'à il y a peu, sont beaucoup moins efficaces dans leur processus d'abaissement de tension. Leur régulateur (soudé à même la carte mère) chauffe d'autant plus que l'intensité à fournir au processeur est grande. Ce qui amène deux inconvénients : l'échauffement de l'air qui refroidit les divers composants du PC, ainsi qu'une consommation électrique supérieure pour fournir la même energie au processeur. Bref, une solution moderne d'alimentation processeur à découpage s'impose par sa souplesse, avec sa large palette de tensions apte à alimenter un grand nombre de processeurs. De plus, elle améliore la fiabilité et le refroidissement interne du PC.


PlayStation
MAGAZINE
Découvrez
ODT
sur PLAYSTATION
7 démos PlayStation jouables sur le CD
EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX


PC CD
NBA
www.easports.com


PROGRAMMÉ
POUR MARQUER
EA SPORTS
NBA Live 99

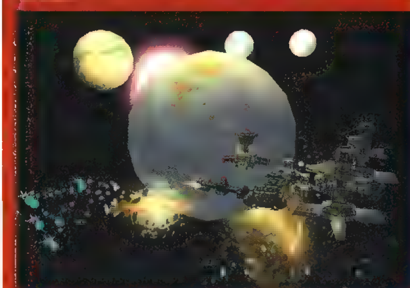
NET

Ce mois-ci, nous faisons un point définitif sur Socket 23 v2.5. Bah, en attendant le prochain Cheval de Troie, nous vous refilons quelques infos utiles pour vérifier que vous n'êtes pas infecté. Loin de l'activité nombriliste des HaCkErZ (et de leurs Alternate Caps de merde) nos jeux on-line les plus attendus n'en finissent plus de traîner en phases de test. Faudrait voir à se manier, car Noël approche à grands pas.
Et quand la bise sera venue, on aura plus grand-chose à se mettre sous la dent. Mes frères, prions en chœur le grand dieu de la Bêta en attendant de périr par le lag.

IANSOLO

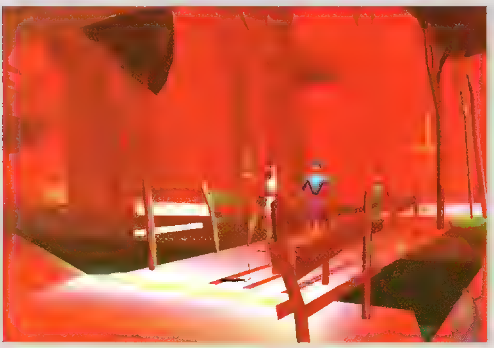
MANKIND ABANDONNÉ !

A[illegible] vous avez flippé [illegible] de panique, malgré une faille dans le continuum spatio-temporel du planning prévu, Mankind est toujours vivant. [illegible] à m'engager sur des dates de bêta hypothétiques.
Pour vous aider à patienter [illegible]
- Galaxie est un journal online sur Mank[illegible]é, et dirigé par des gars motivés. C'est à [illegible] http://perso.infonie.fr/wan0[illegible]
- De nouvelles guildes francophones :
Nom : Les Colonies Suprêmes
Particularité : Une véritable démocratie donnant tous les pouvoirs aux membres. [illegible] référen[illegible], mise en étude, etc.
Adresse : http://colonie.citeweb.net/
Nom : La [illegible]
Particularité : [illegible]
adresse : http://pages.infinit.net/raznag
- Le site de [illegible] : www.mankind.net
[illegible] la bêta-version de [illegible] plus [illegible] le mag, ainsi qu'une interview des gars de Vibes. [illegible]



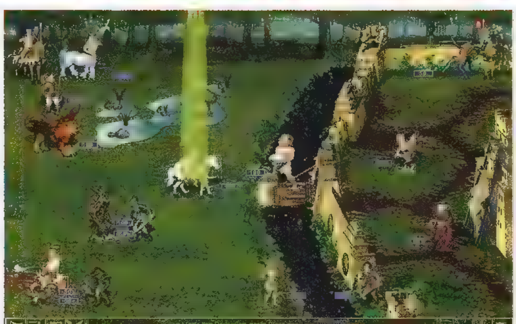
ISABELLE A LES YEUX BLEUS

Isabelle est en bêta-test. Isabelle est un jeu d'aventure en 3D (1600x1200 en 65 000 couleurs) développé avec le concours du MEDIA, le programme de la Communauté Européenne. Ce jeu met en scène les aventures de Georges, Raymond et évidemment, d'Isabelle, la fiancée de Georges. Pour participer au bêta-test : http://www.belisa.com



HEROES EN PLEINE FORME

- Fred22 s'associe à PhilR pour créer un nouveau site entièrement dédié à Heroes 3 : « Archangel Castle ». Il contient plein d'infos et des brouettes d'images :
http://www.mygale.org/11/homm3
- Heroes 2 est encore dans la force de l'âge. Nous vous rappelons que vous pouvez télécharger plus de 300 cartes originales sur le site de Dragons :
http://www.mygale.org/00/dragons
(choisir «Téléchargement» et «Les nouveautés»)



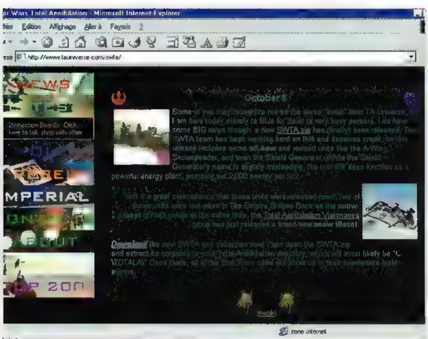
NEWS



LA FILLE DU GOUVERNEUR

Que tous les fils de la côte aillent se faire pendre ailleurs. Le meilleur jeu de pirates reste et demeure Pirates ! de Sid Meier. C'est aussi l'avis d'un de nos lecteurs, qui lui a consacré un site. Des photos des premières versions, des conseils stratégiques, un éditeur et plus encore. Ça se passe près de l'île de la Tortue au : http://frigate.home.ml.org>

SWTA



SWTA veut dire Star Wars Total Annihilation. C'est une « total conversion » pour TA. Autrement dit, une bande de barjos s'est amusée à modéliser des unités de l'univers de SW (snowspeeders, A-Wings, Tie Fighters…) pour jouer à TA. On trouve évidemment des décors adaptés, des règles particulières, etc. Pour jeter un coup d'œil : http://www.tauniverse.com/swta/

Mr White collectionne et expose les bureaux que tous les possesseurs d'ordinateurs veulent bien lui envoyer. Dans ses réserves, il possède même les bureaux de quelques membres plus ou moins actifs de Joystick. Tout ça au : http://www.mygale.org/10/desktop

TELEX

Pour les joueurs de Quake 2, voici un site dédié proposant plein de choses dont deux serveurs [illegible] sont aussi organisées autour des nombreux mods spéciaux, genre Holywars, Action, Powerball… Bref [illegible] http://quake2.span.ch

L'[illegible] http://www.altique.com/danold/qfr/

Clem, du clan [illegible] vent sur le site : http://perso.wanadoo.fr/clem/ra2_tournoi.htm

Le [illegible] www.mygale.org/01/bunker0

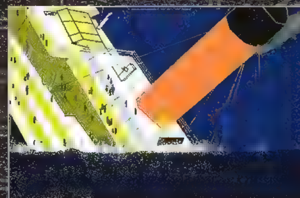
Le [illegible] http://nova.i-france.com

Internet Keeper est un site regroupant plusieurs Guildes pour nos jeux rézo préférés : Quake2, Unreal [illegible], Age of Empires, X-Wing Vs Tie, Starcraft (euh, non, pas Starcraft). La V3.0 des Guildes D'Internet Keeper [illegible]www.mygale.org/07/dmass/index.shtm

pas net

Gana : Vinco, encore un plantage de Word. Je vais devoir taper mon texte avec le Bloc-notes… Comment ça, j'ai pas assez de mémoire pour le lancer ?! KAAANNT !!
Kant : T'as encore pourri ta bécane toi.
Gana : Nan, j'ai juste lancé Notepad et il me dit que j'ai pas assez de mémoire. C'est gourmand, je trouve.
Kant : À installer n'importe quoi… Moi, je m'occupe plus de ta poubelle.
Gana : Bon, je vais réinstaller Windows, moi, ce sera plus rapide. Ah, j'ai une mise à jour et j'ai formaté mon dur… Y a des jours comme ça où on ferait mieux de rester couché peinard.

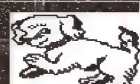
Iceburk



Vous allez enfin pouvoir admirer le véritable story-board que James Cameron a utilisé pour son film « Titanic ». Tous les dessins ont été réalisés sous Ms Paint, ce qui donne un cachet un peu rétro mais pas trop. On notera le souci du détail et l'approche historique qui le rend encore plus crédible. À noter que cette page a gagné de nombreuses récompenses pour ses qualités graphiques et sa mise en page imperfectible. Un exemple à suivre : http://members.xoom.com/ttoh/daryl.html



Miaou Miaou et le volcan



OK, vous avez appris à vous protéger vous et votre famille pendant un tremblement de terre mais avez-vous pensé à ronron, votre con de chat ? Le site http://www.lifelink.com/pet.htm va vous dire comment réagir avec votre animal pendant une catastrophe naturelle ou encore le type de trousse de santé qu'il faut préparer. Ainsi, on apprend qu'il faut se munir d'un ouvre-boîte, de petites assiettes, d'une brosse, d'un collier supplémentaire de peroxyde d'hydrogène (???) et d'un kit de premiers soins pour petits animaux. Une page hallucinante.

Telex

- Après les chansons à boire, les site à vomir au http://www.grs.com/sick.html

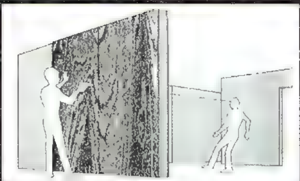
pasnet

RÉSEAU

NET NEWS

Accident du travail

L'histoire que je vais vous raconter est vraie, seule l'identité des personnages a été dissimulée pour ne pas qu'ils soient ridicules sur IRC. C'était au mois de mars. Monsieur K (qui s'occupe de la rubrique Matos dans un magazine de jeux vidéo) apporte un nouveau disque dur à un motard que nous appellerons Monsieur F. Monsieur G (qui s'occupe des CD-Rom de ce même magazine), voyant que Monsieur F n'arrive pas à déchirer le plastique qui entoure le disque dur à cause des broches qu'il a dans son bras, décide de lui donner un coup de main. Monsieur G sort un briquet et commence à brûler l'enveloppe plastique pensant en faciliter l'ouverture. Le disque dur prend feu, et Monsieur G a l'idée géniale d'éteindre le feu avec sa main. Bilan : une brûlure à la main et un disque dur à la poubelle. http://www.osha-slc.gov/OshDoc/data_FatalFacts/



ACCIDENT REPORT FATAL FACTS

Le site le plus contaminé de la planète

Le responsable du spectacle populaire local, Youri, s'amusait pourtant à faire des feux d'artifice en jetant des tortellinis fluorescents dans le ciel la veille de la saint Sylvestre, mais ça ne les a pas alertés. La vieille Poushkina qui promenait ses caniches à trois couilles ne se doutait de rien. Lorsque le jeune Dimitri commença à perdre des petits bouts de doigts en ramassant des bouts de métaux qui traînaient à terre, on s'aperçut que la ville avait été construite sur des gisements de plutonium. L'histoire de la petite ville de Chelyabinsk au http://www.logty.com/chelya/chelois.html



- Si vous souhaitez participer comme moi au concours de fond d'écran organisé par Mr White, dirigez-vous vers sa page web http://www.mygale.org/10/desktop/main.htm.

ANTI-VIRUS

Vous avez été nombreux à nous demander un vrai site consacré à la securité. Celui-ci s'est pour ainsi dire présenté tout seul : le web d'@lternetive a une partie fort bien rédigée, consacrée à la sécurité informatique sous toutes les formes qui nous intéressent. On y trouve des articles de fonds et des dossiers sur l'actualité du réseau, ainsi que tout ce qui peut concerner le piratage ou les intrusions via le réseau même s'ils ne sont pas trop à jour sur le Socket de Troie au moment où nous avons écrit ces lignes. Bien entendu, ils disposent d'un très bon stock de softs pour vous prémunir contre tout ça. Bon, c'est vrai qu'en se baladant dessus, on se fait successivement deux crises de parano et trois crises d'angoisse... mais bon, actualité oblige.
Tout ca au http://www.alternetive.asso.fr/securite/accueil.htm

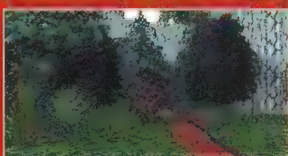
Sécurité & Piratage

INDEX DES JEUX TESTÉS DANS JOY

Drinnnng ! ! !
- « Ouais ?
- Monsieur pomme de terre ? Désolé de vous déranger... blablabla... C'est juste pour un renseignement vital... je suis abonné à Joy depuis... blablabla... que j'adore blablabla... ma petite sœur est malade blablabla... Maman va pas fort non plus... et elle vous aime beaucoup en plus... La lèpre c'est pas tous les jours rose...
- Ouais ?
- Je voulais savoir dans quel numéro vous avez testé Pong ? »
Notre pote T.B.F. de l'irc #joystick vient heureusement nous sauver des emmerdeurs, ces êtres venus d'ailleurs et qui atterrissent tous dans MON téléphone, en répertoriant tous les jeux testés dans Joy, et en précisant dans quel numéro ils l'ont été. Merci à lui !
www.mygale.org/~tbf/

NOS LECTEURS ASSURENT

N[illegible] scence. Ceux-ci codent carrément un add-on pour Blood intitulé Bloodlines. La version finale comportera quatre nouveaux épisodes, au moins un nouvel ennemi et bien sûr plein de nouveaux sons, textures, sprites [illegible] (…) téléchargeable [illegible] : http://bloodlines.questgate.net [illegible]



DVD... TOUS LES CHEATS MODES

On nous cache tout, surtout dans les DVD. La plupart des films sur ce format recèlent des merveilles planquées, auxquelles on ne peut accéder par les menus normaux mais uniquement après des manipulations bizarres, assimilables aux cheat codes de PlayStation (genre haut, bas, triangle, éteignez la machine, rallumez-la avec une tête de poulet). BO intégrales, scènes inédites, fins alternatives, commentaires du réalisateur, jeux, etc. À cette adresse sont répertoriés ces codes, plusieurs liens très utiles ainsi que nombre d'autres manips permettant, par exemple, de rendre votre lecteur multizone sans modification hardware.
http://homecine.citeweb.net/html/ehc.html

L'Essentiel du Home Cinéma

UN ESCLAVE POUR FABRIQUER GRATOS VOS PAGES WEB

C'est pas des blagues : histoire de se faire la main et de se faire connaître, un de nos lecteurs se propose de construire gratuitement votre site Web, selon vos goûts, à condition que vous soyez un particulier. Pour les entreprises, ses prix défient tous ceux du marché.

WEB FACILE

www.mygale.org/00/webfacil/frame.htm

TELEX

C'est décidément la mode : le père [illegible] monte sa guilde de Mankind. Le nom : « Hell Tigers ». Leur secteur d'activité : un clan de corsaires pour Mankind [illegible] à [illegible] http://www.m[illegible]~fcl/ [illegible] page [illegible]

DES GUILDES, ENCORE DES GUILDES

Mais qu'ont-ils donc tous à guilder ? Mankind n'est même pas en bêta-test, que des guildes par myriades se forment déjà, se partagent l'univers, font la paix ou s'entre-déchirent dans leurs rêves. Ça me rappelle le bon vieux temps d'Ultima, tiens.

Les BrainKillers
www.mygale.org/00/braink[illegible]

Et puisqu'on en parle, pour UO justement, voici les Elfes de Britain, première guilde des utilisateurs du serveur européen (avant même qu'il ne soit en route, ben voyons) :
www.t[illegible]/ultima/bienvenue.htm

Et enfin, pour Diablo :
www.mygale.org/~s3phi/

IPX : UN SÉRIEUX BOULOT DE PIPOTAGE

Très bon boulot de ce lecteur, qui explique dans sa page comment installer un réseau IPX (traduction : un réseau pour connecter chez soi deux PC). Même les débutants pigeront tout : c'est didactique, détaillé étape par étape, illustré, bref, c'est la classe. Et nous, dans ce même numéro que vous avez entre les mains, on explique comment installer un réseau IP. Tout, vous pouvez tout savoir.
http://user.skynet.be/elpipo/



KOUAKE 3



Le site de Quake 3 a d'ores et déjà son adresse web : [illegible]m/
C'est vide, mais bon du coup ça laisse plein de place à l'imagination.

TELEX

Enfin une belle page d'un lecteur consacré à l'un de nos jeux fétiches : Total Annihilation. Au menu, une guilde en pleine création et des tournois à venir. Au
www.infosgames.com/gdr/ta

WEB LECTEUR



Le sympathique Equedvil (curieux nom…) vient de mettre sur pied l'une des pages consacrées à la série culte Friends (pas que pour vous, à la rédac' aussi, on aime bien). Elle est remplie d'une mine de renseignements (personnellement, je suis un fan de Courtney Cox depuis l'âge de 16 ans…) sur les personnages ainsi que de fiches individuelles sur ces derniers. À voir au http://homer.span.ch/~spaw3791/

NEWS RESEAU

La Microsoft gaming zone ou « la zone » ou « le rendez vous des loubards » a changée de nom, en MSN Gaming Zone. Tiens, MSN, ça me rappelle curieusement un truc qui a planté dans le billouworld.

TA-TA-TA

S[illegible] utilitaires pour bidouiller Total Annihilation. Gaf builder, Ta unit manager et New 3Do builder regroupent tout ce qu'il faut pour bidouiller et créer des unités. On peut désormais importer des graphismes de 3dsmax, travailler dans un debug mod, mais aussi visualiser les unités comme sous une feuille Excel. Bref que du bon. Tout ceci comme d'habitude au www.annihilated.com, le site des gens intelligents qui jouent pas à Starcraft. Sur le site officiel de TA (qui a bougé au http://www.cavedog.com/totala/index.html), on trouve toujours quelques news [illegible]

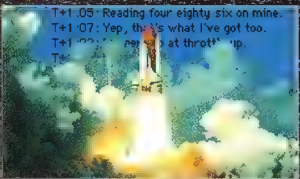


MEILLEUR MONDE ONLINE

Ultima online vient de recevoir l'Award du meilleur jeu online décerné par la page web du http://www.cnet.com/Content/Reports/Special/Awards98/ss10.html. Bon OK, vu le nombre d'autres mondes en réseau qui existent actuellement, c'est un peu comme si on nominait le 7e jour comme meilleur film sur les trisomiques 21, mais bon c'est déjà ça. Sur le même podium des winners, on retrouve ICQ, le programme développé par quatre jeunes Israéliens et qui a déjà une vingtaine de millions d'utilisateurs.

Challenger

Moi, j'y étais, y a dix ans, devant la télé ! À l'époque, j'étais un fan de la navette spatiale, bien que me demandant pourquoi le capitaine avait accepté de jouer un air de saxo pour l'album de Jean-Michel Jarre. Bref, comme des millions de témoins, j'ai assisté à l'explosion de Challenger et suivi de près les enquêtes sur l'accident. Une page située au http://www.winternet.com/~radams/chall/ contient toutes les retranscriptions des conversations de l'équipage, avant l'accident, mais aussi une autre, supposée avoir été enregistrée pendant la chute de la cabine qui a durée deux minutes. On peut y lire les dernières paroles de ces artificiers de l'atmosphère qui contiennent des phrases telles que « Oh mon Dieu », « J'irai bien passer mes vacances un peu partout en Floride » et autres délices.



Crash Charts

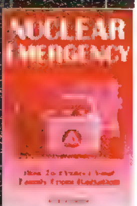
Le top 10 des meilleurs accidents d'avions de ligne est au http://www.channel2000.com/news/stories/news-980903-071804.html et le site recense toutes les catastrophes aériennes depuis 1970, classées par nombre de victimes. Toujours en tête, la collision entre deux 747 sur le tarmac de Tenerife avec 582 morts. Juste après, on retrouve l'accident du Boeing de la Japan Airlines sur une montagne qui a fait 520 morts (vous n'étiez pas loin du record les gars). Sans doute la page web qu'on a le moins envie de voir updatée au monde.

Dunk and Cover

Pour transformer un hiver nucléaire en séjour au Club Med, je vous encourage à jeter un œil sur http://hometown.aol.com/keninga/index.htm. Les conseils sont simples, mais judicieux avec, par exemple, les fiches cuisine :

-Soupe de cailloux
-Sorbet de cailloux avec son coulis de cailloux
-Quiche aux sept cailloux

On notera qu'un chapitre entier est consacré aux odeurs corporelles et à la manière de les combattre.



Telex

- Le site du Connard de la semaine au http://www.kimshapkido.com/les.htm mais aussi d'un connard au http://www.connard.com/
- http://www.netaddiction.com/resources/test.h
- Si pour vous la Java est une danse, que le cache est un endroit ou planquer son butin et que le Bus est un gros camion de la RATP allez donc voir http://webopedia.internet.com/
- Le premier tour de magie On line http: ...oes.infinit.net/danmagie/tour.htm

RÉSEAU

Depuis le premier article sur le Cheval de Troie dans ces mêmes colonnes, nous n'avons cessé de recevoir du courrier. Si vous avez manqué le début, je vous rappelle qu'il s'agit d'une horreur permettant de prendre à distance le contrôle de la machine où elle s'est incrustée. Bon, pas de panique, observons la bête, histoire de trouver un défaut à sa cuirasse. Ah ben tiens, j'aperçois une trappe. Ça doit être par là qu'on rentre dans le canasson.

Bob Arctor

CHEVAL DE TROIE (CHAPITRE 3)

CAS PARTICULIER : LE SOCKET 2.5 ET SON VIRUS

Le 2.5 est particulièrement dangereux, puisqu'il est livré avec un soft permettant d'infecter n'importe quel exécutable de 32 bits. Son mode de fonctionnement est très vicieux, car il se multiplie afin de propager un vecteur destiné au transport du Cheval de Troie. Il est dans ce cas très difficile de l'ôter d'une manière définitive, celui-ci se relançant sans cesse. Le fichier ne détruira en rien vos données, mais se dupliquera dans certains exécutables les alourdissant (puisqu'il rajoute son code au-dessus des leurs) tout en laissant votre ordinateur avec des portes grandes ouvertes dès que vous vous connecterez à Internet.

FONCTIONNEMENT DU GÉNÉRATEUR DE VIRUS

Le Générateur de virus est un programme susceptible d'infecter un programme exécutable que le hacker enverra par la suite à sa victime (exemple : un jeu, un patch, le notepad de Windows).

Pour ne pas gêner l'exécution du cadeau empoisonné, lorsqu'il est lancé, le virus s'exécute en premier et copie le code du vrai programme dans Windows/temp en lançant les paramètres (tels que le chemin de travail) pour exécuter le programme dans ce répertoire. Cela permet à la fois de lancer le programme qui réagira normalement et le Cheval de Troie ceci afin que les deux puissent s'exécuter. Le code du virus se remet ensuite au-dessus de l'exe que le hacker avait envoyé pour que ce dernier puisse continuer à infecter par la suite.

L'INFECTION

La victime reçoit un fichier vérolé. Lorsqu'il le lance, il est immédiatement infecté et est d'ores et déjà vulnérable .

Après cela, lorsqu'il redémarre, le fichier winstart.bat est lancé pendant que le boot est encore en mode DOS, et copie la dll (le virus) dans le menu Démarrer en la renommant en « .exe » (sous un de ces deux noms : « Dem.exe » ou « dcv.exe »). L'exécutable est immédiatement lancé, et est tout de suite effacé du menu Démarrer pour ne pas qu'il soit perçu.

Note : le fichier winstart.bat est semblable a un « dosstart .bat » et remplit les mêmes fonctions, mais lors du chargement de Windows. Il est par défaut optionnel et n'existe pas forcément sur toutes les machines. Dans le cas où tout ceci ne fonctionnerait pas, il est aussi possible au virus de se lancer directement de la base de registre.

REINFECTION

Dès le démarrage, le virus 2.5 vérifiera s'il a une copie se trouvant déjà dans le répertoire temporaire de Windows. S'il n'y trouve rien, il se recopiera là-bas (pour des raisons de facilité, il ne s'exécute que dans Windows/temp) et se



relancera régulièrement pour réinfecter la machine si tant est qu'il n'ait pas bien été ôté.

MOYENS D'INFECTION DU VIRUS 2.5

C'est ici que la grande aventure débute : le virus commence à se répandre en débutant par les disques C, D (en fait, les disques fixes ainsi que les disques réseau partagés), dans l'ordre croissant en plaçant un repère pour pouvoir recommencer l'infection à l'endroit où il s'était arrêté la dernière fois. Lorsqu'il s'attaque à un exécutable, il refait la même opération que celle du générateur de virus (voir plus haut) sur les exécutables 32 bits. Par défaut il n'infecte pas les fichiers .exe se trouvant dans le répertoire de Windows.

COMMENT L'ENLEVER

À part les antivirus et antitroyens qu'on peut trouver, il y a quelques clefs à rentrer dans la Registry pour désactiver le virus. Attention, ces quelques lignes ne servent qu'à rendre le troyen inefficace en le désactivant. En aucun cas, elles ne vous dispensent d'ôter complètement les fichiers incriminés, mais cela évite pendant quelques instants des tentatives d'intrusion intempestives. Comme toute manipulation dans la Registry peut être dangereuse, il est fortement déconseillé de s'y coller si on ne sait pas parfaitement ce qu'on y fait.

[HKEY_CLASSES_ROOT\DirectSocketsDrv] (pour la version 1)
«DirectSocketsCtrlDrv»=»$A4 D5 #FFF»

[HKEY_CLASSES_ROOT\DirectSockets] (pour la version 1.1)
«DirectSocketsCtrl»=»$A4 D5 #FFF»

[HKEY_CLASSES_ROOT\» SOCKETS 2.3 «] (pour toutes les versions 2.xx)

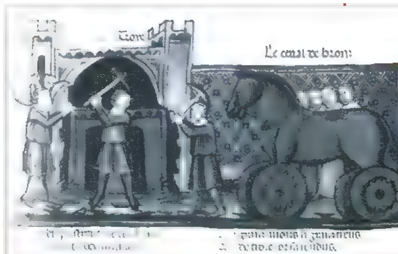
DETECTION

Pour voir si vous n'êtes pas infecté par la version 2.5, allez dans le répertoire Windows/temp et regardez les deux programmes suivants : Tcv.exe ou Tmp_.exe sont présents.
De plus, on peut aussi trouver, en faisant un « control-alt-delete », la liste des applications placées en mémoire. Dans celles-ci, le Cheval de Troie apparaît camouflé sous un nom choisi aléatoirement parmi ceux de fichiers très courants dans le monde Windows. Dans le cas où vous posséderiez déjà un fichier (authentique) sous ce nom, vous verriez ce dernier se dédoubler. Par exemple, si vous avez une carte vidéo Matrox, vous pourriez très bien voir, dans les tâches, deux Mgactrl, l'un étant le panneau de contrôle de votre carte vidéo, l'autre le virus.

Voici la liste des identités qu'il est susceptible d'adopter : Ndesktop, Rundll, Explorer, Mgacl, Rnaapp, Csinsm32, Vcl32, VclMain, Twain32,Mgactrl, Systray, Loadwc, Rsrcmtr, Topdesk, Mgadrv, Ocxwb, Snadll,Sndrv95,Mscrdll, Synch32, Rvsnap.

À GARDER EN TETE :

- Tant qu'il tourne, il se réinstalle (fichiers + registre).
- Comme il prend des noms aléatoires proches de ceux utilisés par Windows, il vaut mieux effacer tous les fichiers en DOS puis s'occuper du registre ensuite, sous Windows.
- Il infecte les autres exécutables (32 bits Exe) du disque et des disques partagés.
- Il regarde si les logs utilisés par Norton Utilities sont actifs et les efface au cas où ce programme aurait été installé.



La première interface d'un cheval de Troie : lourde et encombrante.

FICHES TECHNIQUES

Les lignes ci-dessous sont particulièrement [illegible] avertis. Elles permettront de localiser tout ce que le virus a pu installer à votre insu pour pouvoir réparer tous les dégâts d'une manière chirurgicale.
- [illegible] :
C:\Windows\System\Lcv_sys.exe (ou Mkopg.exe)
ET
C:\Windows\System\Discv.dll (ou Oiht400.dll)
ET
C:\Windows\Temp\Tcv.exe(ou Tmp_.exe)
ET
C:\Windows\Menu Démarrer\Programmes\Démarrage\Dcv.exe(ou Dem.exe fichier temporaire)
ET
C:\Windows\Temp\winstart.bat (une certaine ligne copie Discv.dll ou Oiht400.dll sous Dcv.exe)
- Des clefs et des valeurs sont copiées dans la Registry :
1) Clé HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunServices\
[illegible] Win ocx [illegible]
2) [illegible] HKEY_CLASSES_ROOT\DIRECT.DirectDrive\
[illegible]
- [illegible] pour les possesseurs d'un Firewall, voici [illegible] ports utilisés à l'intérieur du Cheval de Troie
- Port ouvert (UDP)
Entre [illegible] à 150 (incrémentable depuis [illegible] port [illegible] qui est le port par défaut de Nuke-Nabber et donc indiscret)
TCP : Retour de connexion avec le contrôle (reçoit des données [illegible] UDP [illegible] se reconnecte de l'intérieur par TCP avec le retour de connexion)
TCP : Pour le transfert de fichiers sur le port 5001
TCP : Pour la partie «Client» (spoof telnet) sur n'importe quel port
TCP : Connecte un bot IRC reprogrammé inclus dans le soft
UDP : Envoi des informations au contrôle [illegible] informations générales au contrôle)
UDP : Envoi [illegible] port [illegible]
UDP : Échange [illegible] ports [illegible] 1 à [illegible] (sauf 19) (effectue [illegible] TCP [illegible] tout [illegible]



Prédictions

Lorsqu'on s'emmerde au boulot, quoi de plus délassant que tenter de prédire l'avenir à travers les arcanes mystiques et obscurantistes de la numérologie ? Sur le http://members.wbs.net/homepages/t/o/m/tomchase/plane.html, grâce à une étude de type « 3+10 = 4 », le chercheur qui tient cette page prédit notamment qu'un autre avion MD-11 comparable à celui de la Swissair se crashera prochainement au départ de l'aéroport John Fitzgerald Kennedy de New York. Si, au moment où vous lisez ces lignes, l'accident s'est déjà produit, sachez qu'il y a de fortes chances pour que j'aie été arrêté par la commission d'enquête et faute d'avoir réussi à m'expliquer clairement sur tout ça, que je continue à écrire pour Joystick en taule. Un autre site similaire, celui du http://www.geocities.com/Athens/Oracle/2360/ s'étend aussi aux célébrités et autres catastrophes naturelles. Voir aussi au http://members.wbs.net/homepages/t/o/m/tomchase/asteroid.html pour nos potes les aérolites.

Unlucky Strike

L'attentat d'Oklahoma City, qui a fait 168 morts, n'a pas tué un militaire de l'U.S. Army, le capitaine Martin. Mieux encore, ce dernier avait quitté l'armée pour entamer une brillante carrière dans l'enseignement. Le 13 octobre dernier, ce militaire de 41 ans a loué un avion monomoteur et a décollé à toute vitesse au grand-dam du propriétaire qui a alerté la tour de contrôle. Contacté par celle-ci, Martin a fait demi-tour et s'est crashé à quelques mètres d'une église baptiste, comme ça, rien que pour faire parler de lui, au http://www.cnn.com/US/9610/13/okcdeath.01/



Question

Quel est le jeune réalisateur français merdeux sortant tout droit de l'ESRA qui n'a jamais rêvé de pondre instantanément un scénario « à la manière de » ? Plus besoin de se limer les méninges car il existe un moyen très simple d'y arriver instantanément et en toute impunité. Antonioni, Godard, Bellochio, Visconti, qu'importe, d'un clic de souris, tout le cinéma de merde à votre portée au http://pauillac.inria.fr/~xleroy/stuff/movies/

Telex...

- La page mystérieuse du mois au http://www.geocities.com/~landings/fehome.html mais aussi au http://www.esstin.u-nancy.fr/~vangyjea/

RÉSEAU



War Torn

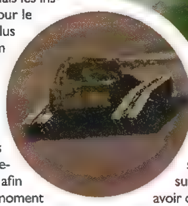
Un jeu de stratégie entièrement en 3D et customisable à fond ! Voilà qui promet des combats épiques.

KIKA



DÉVELOPPEUR : EYST
ADRESSE : HTTP://WWW.WARTORN.COM

War Torn est un jeu de stratégie en temps réel que vous ne regretterez pas d'essayer. Pour l'instant, le bêta-test actuel est fermé, mais les inscriptions sont toujours ouvertes pour le prochain qui devrait être élargi à plus de monde. L'histoire prend place en 2999. Sur notre belle planète, la guerre est inexistante. La paix règne depuis plusieurs centaines d'années. Les humains prospèrent et s'ennuient mortellement. Seuls les sports leur procurent des frissons. Mais leurs attraits s'épuisent vite. Le gouvernement mondial court de jeux en jeux afin de satisfaire sa population, jusqu'au moment où il remet au goût du jour la Guerre. Les volontaires de 32 pays s'affrontent dans des arènes. À leur disposition, quatre usines minières leur apportant différentes ressources. L'époque choisie par la population est le XXe siècle. Les unités sont totalement configurables : puissance de tir, blindage, constitution, structure, vous faites ce que vous voulez, comme vous le voulez. En cas de manque de ressources pour les construire, il vous suffit de faire un tour au marché après avoir conclu un cessez-le-feu avec vos ennemis. Là, vous vendez, achetez ce que vous désirez. Les prix montent et baissent, à vous de savoir acheter et vendre au bon moment. Cette partie gestion est assez délicate, car les finances demandent de l'adresse, mais elle peut être gommer si elle vous dérange. Le jeu est entièrement en 3D. La configuration vous demande au moins D3D. Combats de nuit, effets lumineux, explosions avec onde de choc redoutable, le moteur développé gère tout sans ralentissements (bien entendu, je ne compte pas le lag). Les angles de caméra se déplacent à votre goût. Vous passez d'une vue de dessus du champ de bataille à un angle plus restreint sur un avion en plein piqué. Le maître mot de ce jeu online est la customisation. Quels que soient vos désirs, vous pouvez les réaliser. Unités, formations, arènes, rien n'est intouchable. À vous de choisir.





NGC NEW GENERATION COMPUTER

NGC : 29, rue Cambronne 75015 PARIS M° Cambronne
TEL : 01.53.69.68.68 - FAX : 01.53.69.68.62

PERFECT computer : 142, bd Vincent Auriol 75013 PARIS M° Nationale
TEL : 01.45.83.15.55 - FAX : 01.45.83.31.37

LE RESPECT DE LA QUALITÉ...

ASUS MULTIMEDIA K6 3D

- Processeur AMD® K6-2 3D Now
- Boîtier moyen tour 200W format AT
- Carte mère ASUS P5AB 512 Ko cache
- Mémoire 32 Mo SDRAM 100 Mhz
- Lecteur SONY 3"1/2 1.44 Mo
- Disque dur 5,1 Go Quantum fireball EL
- Lecteur CD-ROM ASUS IDE 36X
- Carte VGA ATI Xperte•Work 98 8 Mo AGP
- Carte 3Dfx 8 Mo Voodoo 2
- Moniteur SVGA 15" P 0,28 1024x768
- Clavier Keytronic Phœnix 105 touches
- Souris Logitec
- Carte son Sound Blaster Vibra 16 PnP + HP 120W P.M.P.O. stéréo
- Microsoft Windows 98 (CD, installé+licence)

AMD® K6 3D 300 MHz **6480 TTC**

AMD® K6 3D 350 MHz **7380 TTC**

250 M² D'ACCUEIL A VOTRE SERVICE

NOS SERVICES

- **7 ans** d'expérience en France
- **Garantie 3 ans** main d'œuvre et 1 an pièces par retour atelier (Tous les moniteurs sont garantis sur site 1 an)
- Assistance téléphonique **6 jours sur 7**
- **250 m²** d'accueil à votre service
- Des devis réalisés sur place ou par téléphone
- Configurations **sur mesure** adaptées à vos besoins



ASUS MULTIMEDIA PII

- Processeur Pentium® II d'Intel
- Boîtier moyen tour 250W format ATX
- Carte mère ASUS P2B 440 BX 100 Mhz
- Mémoire 64 Mo SDRAM 100 Mhz
- Lecteur SONY 3"1/2 1.44 Mo
- Disque dur 5,1 Go Quantum fireball EL
- Lecteur CD-ROM Asus IDE 36X
- Carte VGA ATI Xperte•Play 8 Mo AGP
- Carte 3Dfx 8 Mo Voodoo 2
- Moniteur IIYAMA 17" A701GT 1600x1200 P 0,25
- Clavier Keytronic Phœnix 105 touches
- Souris Logitec
- Carte son Sound Blaster PCI128
- Enceintes stéréo 120W P.M.P.O.
- Microsoft Windows 98 (CD, installé+licence)

PENTIUM II® 350 MHz **11980 TTC**

PENTIUM II® 400 MHz **13480 TTC**

Extrait Pièces Détachées

Tous nos prix sont T.T.C.

CARTES MERES SANS PROCESSEUR

Article	Prix
ASUS P5A-B socket 7 AT 100mhz	630 F
ASUS P5A socket 7 ATX 100mhz	690 F
ASUS P2L-B pour CPU PENTIUM II AT	750 F
ASUS P2B 440 BX 100 Mhz ATX	1050 F
ASUS P2B-S + CRTL SCSI Wide	2050 F
ASUS P2B DS double processeur + SCSI Wide	3050 F

PROCESSEUR AVEC TECHNOLOGIE MMX

Article	Prix
PENTIUM II 333	NC
PENTIUM II 350	NC
PENTIUM II 400	NC
PENTIUM II 450	NC
AMD K6 3D 300	NC
AMD K6 3D 333	NC
AMD K6 3D 350	NC
Ventilateur Socket 7	NC
Ventilateur Pentium II	NC

DISQUES DURS

Article	Prix
3,2 Go IDE Ultra/DMA	950 F
5,1 Go QUANTUM Fireball EL	1150 F
6,4 Go Ultra/DMA	1250 F
8,4 Go Ultra/DMA	1580 F
10 Go Ultra/DMA	1980 F

MONITEURS (GARANTIE 1 AN SUR SITE)

Article	Prix
15" SVGA 1024x768 P.0,28	1050 F
SMILE 15" Cromaclear P.0,25	1450 F
SONY 15" Trinitron 100 ES P.0,25	1790 F
SONY 17" Trinitron 200 ES P.0,25	3090 F
SONY 17" Trinitron 200 GST P.0,25	3620 F
SMILE 17" 1024x768 P.0,28	1950 F
IIYAMA 17" A701GT P 0,25	3620 F
IIYAMA 19" S901GT P 0,26	5250 F

US ROBOTICS FAX-MODEM

Article	Prix
US ROBOTICS Winmodem 56000 interne	550 F
US ROBOTICS 56000 Message Plus externe	1080 F
US ROBOTICS 56000 K Message pro externe	1250 F

CD-ROM ET CARTES SON

Article	Prix
Lecteur CD-ROM ASUS 36X IDE	420 F
Lecteur CD-ROM ASUS 40X IDE	490 F
Lecteur DVD ROM	880 F
Graveur Panasonic SCSI 4/8	1850 F
Carte Sound Blaster Vibra 16 PnP	220 F
Carte Sound Blaster AWE 64 PnP	350 F
Carte Sound Blaster PCI 128	550 F
Carte Sound Blaster PCI 128 Live	1390 F
HP 120W PMPO	160 F
HP Altec Lansing ACS45	650 F

CARTES VIDEO

Article	Prix
MATROX Millenium G200 8 Mo AGP	680 F
MATROX Mystique G200 8 Mo AGP	880 F
ATI Xperte•Work 98 8 Mo AGP	490 F
ATI Xperte•Play 98 8 Mo AGP	590 F
ATI All in Wonder Pro 8 Mo AGP	1250 F
ASUS AGP i740 8 Mo AGP	490 F
DIAMOND VIPER 550 16 Mo AGP	1380 F
MONSTER 3DFX-2 8 Mo PCI	1080 F
MONSTER 3DFX-2 12 Mo PCI	1480 F

BOITIER AVEC ALIMENTATION

Article	Prix
Mini tour 200W AT	250 F
Moyen tour 250W + 1 ventilateur + afficheur	420 F
Grand tour 250W + 1 ventilateur + afficheur	550 F
Moyen tour 250W ATX	580 F
Grand tour 250W ATX	790 F

MEMOIRES

Article	Prix
SDRAM 32 Mo 100 Mhz	NC
SDRAM 64 Mo 100 Mhz	NC
SDRAM 128 Mo 100 Mhz	NC

SCANNERS

Article	Prix
Scanner AGFA Snapscan 310	990 F
Scanner AGFA Snapscan 600	1850 F

IMPRIMANTES

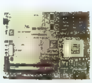
Article	Prix
HP Deskjet 670 C+	980 F
HP Deskjet 690 C+	1450 F
HP Deskjet 720 C	1850 F
HP Deskjet 890 C	2450 F
HP Laser 6 L	2850 F
CANON BJC 4300	980 F
CANON LBP 660	1850 F
EPSON Stylus couleur 640	1420 F
EPSON Stylus couleur 740	1690 F
EPSON Stylus couleur 850	2350 F
EPSON Stylus Photo EX	2950 F

CONTROLEURS SCSI

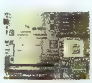
Article	Prix
TEKRAM SCSI-2 DC-390 Ultra	480 F
TEKRAM SCSI-2 DC-390F Ultra Wide	720 F
ASUS SC-200 Ultra SCSI	450 F
ADAPTEC 2940 Ultra SCSI OEM	1080 F
ADAPTEC 2940 SCSI Ultra Wide OEM	1390 F
ADAPTEC 2940 Ultra Wide SCSI + kit	1580 F

LECTEUR ET SAUVEGARDES

Article	Prix
Lecteur disquette SONY 1,44 Mo	145 F
Lecteur ZIP IDE Interne	650 F
Iomega ZIP Externe port //	950 F



1050 TTC ASUS P2B 100 Mhz



630 TTC ASUS P5A-B socket 7



1250 TTC USR 56.0 MESSAGE PRO



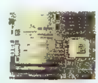
420 TTC CDROM ASUS 36X max



3620 TTC Iiyama 17" A701GT



5250 TTC Iiyama 19" S901GT



790 TTC ABIT BH6

Quick! Softs – Prix et caractéristiques modifiables sans préavis dans la limite des stocks disponibles. Sous réserve d'erreurs typographiques. Photos non contractuelles. Toutes les marques citées sont déposées par leur propriétaire respectif. MMX™ est une marque déposée d'Intel Corporation.

BON DE COMMANDE

à retourner à : NGC 29, rue Cambronne 75015 PARIS M° Cambronne

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

.... Tél. ....

DESIGNATION	QTE	Prix unit.	PRIX TTC
Règlement par : **Chèque** ❑ **Mandat** ❑	FRAIS DE PORT TOTAL A PAYER		

Vente par correspondance + livraison rapide frais de port + 350 FTTC pour configuration et boîtier, 80 FTTC pour les pièces détachées. Contre remboursement + 120 FTTC. Prix et caractéristiques techniques révisables sans préavis. Tarifs donnés à titre indicatif sous réserve d'erreurs. Offres valables dans la limite des stocks disponibles.





Dire que je suis impatient de jouer à Everquest est un doux euphémisme. Alors que les rumeurs de lag et de retard vont bon train, faisons un petit point sur l'un des RPG les plus ambitieux du Net.

IANSOLO

EVERQUEST



Ultima Online a fait des émules. Middle Earth et Everquest vont venir grossir le contingent des jeux de rôle sur Internet. Et c'est tant mieux. Développé par Sony 989 Studios, Everquest utilisera une représentation en 3D, largement accélérée comme il se doit. C'est beau, c'est super beau, matez donc les dernières images que nous avons récupérées. Comme son illustre prédécesseur, Everquest proposera un terrain d'exploration gigantesque, le monde de Norrath, constitué de cinq continents (avec des routes maritimes pour les relier). Le gameplay sera orienté vers la coopération entre les joueurs, indispensable pour espérer triompher dans les quêtes. Fidèle à la tradition, Everquest incorpore de nombreuses catégories socio-professionnelles (voleur, moine, druide, barde, nécromancien, enchanteur…). Les compétences qu'on pourra acquérir ne se borneront pas au combat ou à l'utilisation de la magie. Pour espérer survivre dans Everquest, les aventuriers devront maîtriser des techniques bien simples mais bien utiles quand on court la campagne, comme la venaison (pour conserver la viande), le crochetage, la natation, l'abjuration, l'altération (pour téléporter ou ralentir des créatures) et plein d'autres choses encore. À la différence d'UO, Everquest propose



un large éventail d'espèces chères à la mythologie nordique : humain, barbare, elfe, nain, ogre, troll… D'ailleurs ça a donné des idées aux gars d'Origin. Il devrait y avoir plusieurs espèces aussi dans Second Age. Everquest proposera aussi un système intéressant pour lutter contre la plaie du jeu en réseau : les PK, les tueurs de joueurs. Ça s'appelle le choix PK. Il s'agira de rendre la vie plus facile aux nouveaux arrivants, sans pour autant supprimer le meurtre entre joueurs (indispensable, par ailleurs, pour régler des rivalités entre guildes, pour les chasseurs de primes…). Dès lors, on pourra passer de non PK à PK mais l'inverse ne sera pas vrai. Une fois qu'un personnage aura basculé en mode PK, il deviendra vulnérable aux attaques des autres joueurs PK. Mais il lui sera très difficile voire impossible de redevenir non PK. Ben oui, ça serait trop facile de buter un gars puis de revenir, l'air de rien, en mode invulnérable. Everquest en est aujourd'hui à la troisième phase du bêta-test. Alors que les phases précédentes se déroulaient en comité restreint, celle-ci devrait être ouverte à tous, à concurrence de 4000 participants. Pour en savoir plus, voici quelques sites intéressants :

Le site officiel : http://www.everquest.com/

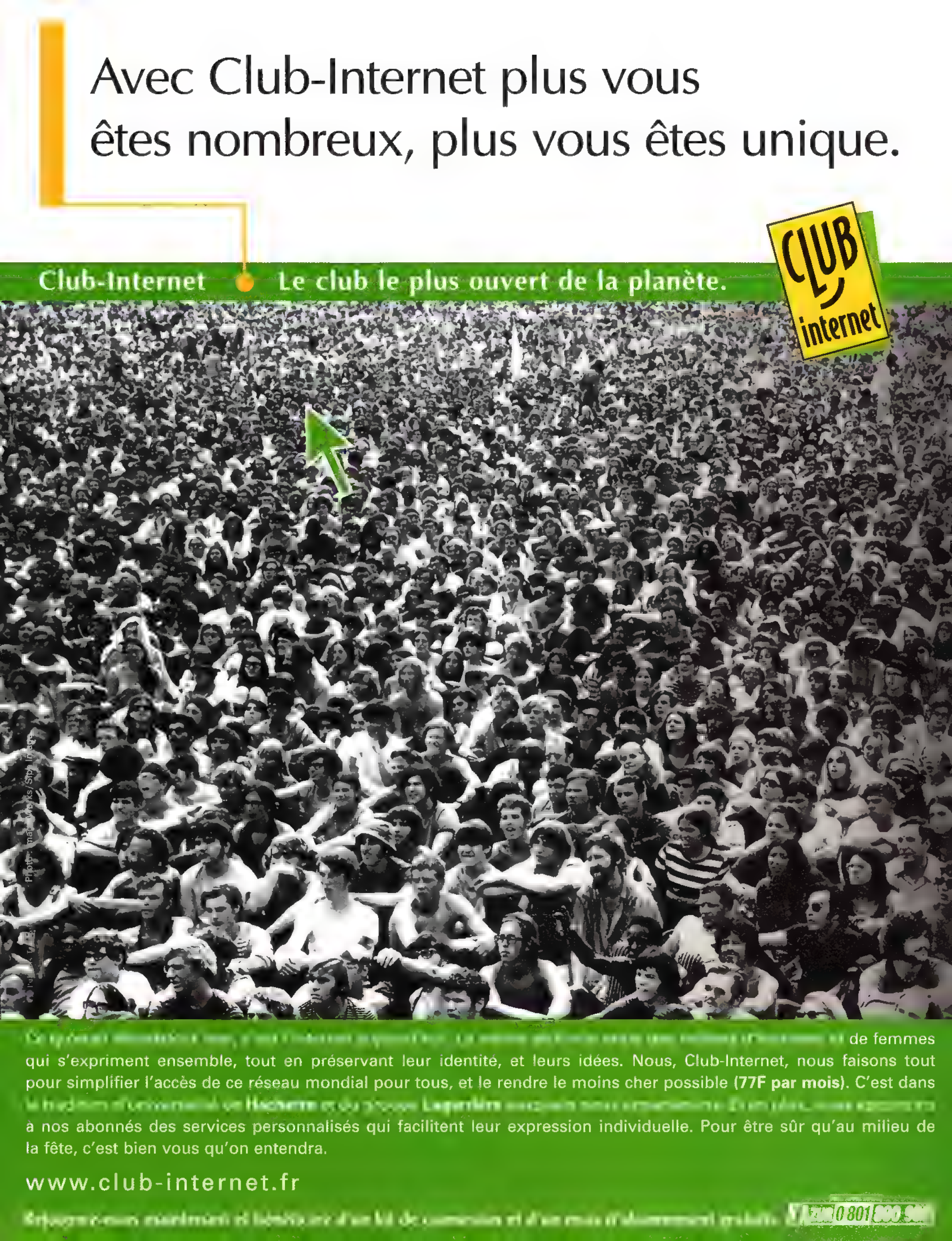
Le meilleur site non officiel:
http://www.eqvault.net/ (où se rend souvent l'équipe de développement. En ce moment, ils discutent des divinités principales d'Everquest)

Deux chouettes sites en français :
http://www.lasource.net/eq/ et http://lfjr.club-internet.fr/cc/index.html

DES INFOS À PRENDRE AVEC DES PINCETTES

Aux dernières nouvelles, la date de sortie d'Everquest a été fixée au 15 février 1999. D'autres sources parlaient de Noël, mais autant être pessimiste. En ce qui concerne les tarifs pratiqués, on parle d'un coût initial de 350 balles puis d'un abonnement de 60 francs par mois. Ben, mon coco, y se font pas chier chez Sony.




Avec Club-Internet plus vous
êtes nombreux, plus vous êtes unique.
Club-Internet
Le club le plus ouvert de la planète.
CLUB
internet
de femmes
qui s'expriment ensemble, tout en préservant leur identité, et leurs idées. Nous, Club-Internet, nous faisons tout pour simplifier l'accès de ce réseau mondial pour tous, et le rendre le moins cher possible (77F par mois). C'est dans
à nos abonnés des services personnalisés qui facilitent leur expression individuelle. Pour être sûr qu'au milieu de la fête, c'est bien vous qu'on entendra.
www.club-internet.fr
0 801

Preview

FOOT DU MONDE
PC CD-ROM
ÉDITEUR EA
DÉVELOPPEUR EA SPORTS
SORTIE PRÉVUE DÉCEMBRE 98

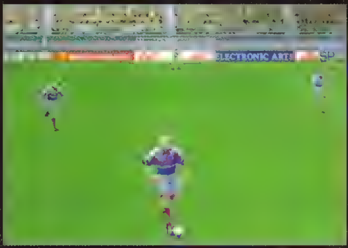




◀ *Tous ces progrès graphiques dans un seul but : qu'on reconnaisse les logos des sponsors sur les maillots. C'est Petit.*

Mais qui est donc ce beau garçon de l'équipe de France, un peu dégarni ? ▼

FIFA 99









Le revoilà : six mois après le précédent, qui venait lui-même six mois après le précédent, c'est le meilleur jeu de foot du monde qui revient. Un jeu tous les ans, jusque-là on était dans une routine claire. Bon, il y avait des années meilleures que d'autres, certes, mais, même dans le pire des cas, après tout la solution était toute trouvée : garder l'opus précédent, ou attendre le prochain volet. Seulement voilà, cette année, c'est n'importe quoi : en plein mois de juin, paf, Coupe du Monde 98. Voilà que FIFA nous fait une étape intermédiaire, un casse-croûte sur le bord de la route, pratiquement une pause-pipi. Genre je m'arrête pour reprendre mon souffle. On se croirait dans le peloton du Tour de France, un jour de grève des pharmaciens, ce n'est pas sérieux. Non, les gars, non… Allons, répétez après moi : « Pas de vélo sans EPO ! Pas de vélo sans EPO ! »

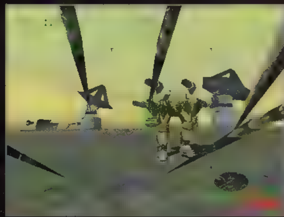
Du coup, on ne sait plus où on en est : au lieu d'avoir eu une belle et bonne amélioration d'un coup, là, en fin d'année, on se retrouve avec un moteur à deux temps. Un coup je t'améliore le moteur graphique (et le goal là, vous me le changez aussi pour le même prix), et le coup d'après je te change un peu le système de jeu. Bientôt, faudra aller chercher son patch tous les jours avant de bosser (allons, allons, ne craignez rien… Mais puisqu'on vous dit que ce sont des vitamines…). Enfin…

Bien. Etant donné que le principal reproche que j'avais fait à Coupe du Monde était que l'on ne pouvait jouer que les équipes nationales, FIFA 99 s'annonce plutôt bien puisqu'on retrouvera 250 clubs de première division, de 12 pays (dans lesquels ils ont trouvé le moyen de nous coller les États-Unis, grande nation de football comme chacun sait ; bientôt le Japon, j'imagine, pour essayer de fourguer 3-4 CD-Rom). Au chapitre des innovations, on trouvera la possibilité de créer soi-même des compétitions, quelques effets de lumière en temps réel supplémentaires et surtout, surtout, mais alors surtout, une nouvelle gestion de la réception des passes : le destinataire ne s'arrête plus comme un joueur italien à l'heure de la piqûre, mais continue sa course en recevant la balle. Si le passeur est mauvais, la balle ira un peu trop loin, ou pas assez. Ça n'a l'air de rien, mais c'est très agréable. Pour le reste, on verra le mois prochain, lors du test. En attendant, une seule question valable : est-ce qu'il sera compatible avec le paddle Free-style de Microsoft ? O Maradona, dieu du foot, réponds-moi : sniffe une fois si c'est oui, deux fois si c'est non…

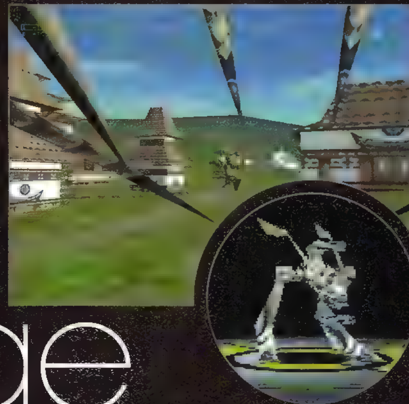
Ivan Le Fou

Preview

COMBAT DE ROBOTS
PC CD-ROM
EDITEUR SIERRA ETATS-UNIS
DÉVELOPPEUR SIERRA DYNAMIX
SORTIE PRÉVUE DÉCEMBRE



▲ *Les dégâts se localisent précisément sur la cuirasse de votre adversaire.*



Starsiege est accéléré Direct 3D et possède de nombreuses résolutions de jeu. ▶



Starsiege





▲ *La liste des jeux sur le serveur de Novalogic est assez impressionnante.*

Les véhicules et Mercs de la version définitive devraient être impressionnants. ▼



Starsiege a certainement été victime de l'un des plus grands retards dans l'histoire du jeu vidéo. Venant de chez Sierra Dynamix (société de développement spécialisée dans les longs délais) il a tout d'abord été connu sous le nom de Earthsiege 3, puis les programmeurs se sont aperçus que le jeu se déroulait dans tout le système solaire. Dès ses premières vidéos et démonstrations, il s'est imposé aux yeux du public amateur comme successeur éventuel de la série mythique des Mechwarriors d'Activision. Cette attirance des fans étant essentiellement due aux excellentes animations des mechwarriors ainsi qu'à la présence d'un véritable scénario ou bien encore d'appareils volants.

Des mauvaises langues comme moi pourraient dire qu'aucun jeu n'a réussi à se hisser jusqu'ici à la hauteur de Mechwarrior II, mais force est de constater que Starsiege présente bien des attraits au moment où on ne sait plus trop chez qui son concurrent s'est réfugié. Oups ! Ah si, on sait : Fasa a récupéré sa licence et le développe via Microprose, qui lui-même a été racheté par Hasbro, le spécialiste mondial du mechfrogger 3D. En attendant, Activision continue avec la licence Heavy Gear en sortant bientôt le deuxième volet de son jeu, qui pourrait bien faire parler de lui plus que son prédécesseur.

Le scénario de Starsiege ne va pas manquer de fédérer autours de lui les plus fervents défenseurs de la culture Manga : bannissements, retournements de situation, trahisons, alliances entre frères, cybergénétiques, rébellions et autres ingrédients de cuisine communs à cette contre-culture. Pour résumer une saga que je n'ai malheureusement pas trop bien suivie : depuis près de deux millénaires la guerre entre les hommes et les machines fait rage. Nul ne sait comment ce conflit a commencé, peut-être même pas chez Sierra. Sortant de plusieurs années de charnier, 3 factions rivales continuent d'occuper leur temps à construire des Mercs : l'empire, la rébellion et les Cybrides.

Le graphisme et l'esthétique de Starsiege fait inexcusablement penser à celui d'un dessin animé : non pas que les robots exécutent des Katas vains ou soient animés en dix images seconde, mais plutôt parce que tant au niveau du choix des sons que de la forme des bâtiments, des ambiances et de couleurs volontairement irréalistes, on se retrouve dans un univers de type Appleseed ou Venus Wars. Bien sûr, ça ne va pas au même niveau que Shogo dans le délire, mais ça m'a tout de même laissé un arrière-goût de japonaiseries. Du côté des robots, il y a à boire et à manger : la bonne nouvelle c'est qu'ils ont tous un look assez délirant et très novateur, et qu'ils ressemblent un peu en cela à ceux d'Heavy Gear. Le mode de jeu de Starsiege se rapproche de celui des autres titres, à la différence près qu'il est possible de bidouiller les robots dans le laboratoire, d'une manière beaucoup plus évidente pour le profane, et que ces derniers possèdent un torse fixe : seuls s'orientent le regard et les armes sélectionnées. Un détail qui a son importance : la plupart d'entre eux peuvent endosser un camouflage les rendant quasiment invisibles à la manière de la panoplie de Predator. Côté réseau, on ne prévoit que du bon puisque les développeurs annoncent une grande stabilité ainsi qu'une grande célérité que ce soit en local ou sur Internet. À ce titre, de mes yeux vus sur le serveur WON de Sierra, les affrontements se déroulent dans des grands jeux à 16 joueurs en deathmatch ou par équipes. Pendant les tests effectués avec la bêta, la fluidité du réseau à 16 joueurs était assez impressionnante et les pings élevés étaient tolérés.

Bob Arctor

UN BON CONSEIL : ÉVITEZ DE PERDRE.

VOUS POUVEZ ME CRÔAAAARE



ARCANES

QUAND STRATÉGIE RIME AVEC MAGIE



FACE À DES MALÉDICTIONS DONT LA CRUAUTÉ ET LA PUISSANCE DÉPASSENT VOTRE IMAGINATION, VOTRE SEUL ARME, C'EST LA STRATÉGIE ! POUR SURVIVRE IL VOUS FAUDRA AGIR VITE ET DIRIGER UNE PANOPLIE DE CRÉATURES FABULEUSES : LUTINS, ELFES, GRIFFONS, DRAGONS, ESPRITS, ZOMBIES, ... MAIS ATTENTION, PRÉVENEZ IMMÉDIATEMENT VOTRE ENTOURAGE : APRÈS AVOIR JOUÉ À ARCANES, VOUS NE SEREZ PEUT-ÊTRE PLUS JAMAIS LE MÊME !

INFOS / CADEAUX / SOLUCES
3615 Virgin Games
Hint-line
http://www.virgininteractive.fr
* 2,23 F la minute

JOUABLE EN RÉSEAU ET SUR INTERNET

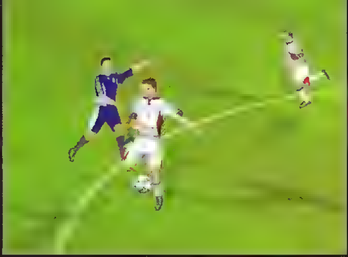
Virgin INTERACTIVE

MYTHOS games

Preview

FOUTEBOL
PC CD-ROM
ÉDITEUR EIDOS
DÉVELOPPEUR SILICON DREAMS
SORTIE PRÉVUE DÉCEMBRE





Michael Owens WLS'99

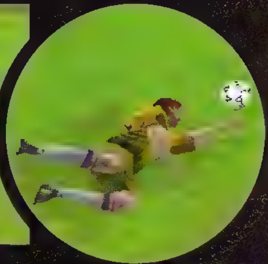


Dans la foire aux crampons de juin dernier, cette étrange mêlée qui a opposé tous les jeux de foot avant la Coupe du Monde, World League Soccer (WLS) était le seul à tirer son épingle du jeu face à FIFA Coupe du Monde 98. Il y avait bien un petit côté Bogdanoff-land à cause des textures de visage trop peu nombreuses, mais l'animation n'était pas mal faite et surtout les tirs avaient une chouette patate, ce qui manquait à Coupe du Monde.

Le revoilà donc, l'ami WLS, en version 99 et avec une guest-star : Michael Owens, le jeune (18 ans ?) poupon blond, révélation de l'équipe anglaise pendant le Mondial. J'imagine que les gars du marketing sont très contents, mais pour les joueurs de base que nous sommes, euh... un peu de motion capture et quelques commentaires du jeune prodige, peut-être ? Sur la version bêta que j'ai essayée, l'animation, bien que très lente pour l'instant, est extrêmement réaliste : apparemment, il s'agirait d'une nouvelle méthode de modélisation incluant un squelette. Bon, soit. A part ça, rien pour l'instant. Donc on attend de voir, notamment s'il y aura les vrais noms des joueurs, et de quelles équipes on disposera.

Ivan Le Fou











▲ Ils sont peut-être pas très beaux ces joueurs de foot, mais bon, au moins il y a une variation dans les corpulences.

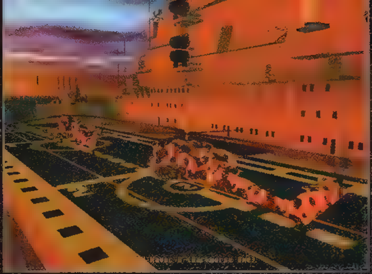


Club Européen du MULTIMEDIA
Vous pensez multimédia, bienvenue au Club !
La solution pour acheter moins cher vos CD-ROM et Jeux pour Consoles
3800 titres disponibles par Catalogue
Compte pour 2 titres
Titanic
Age of Empire
Coupe du Monde 98
Tomb Raider II
Starcraft
Caesar 3
Grand Prix Legend
Odt
Monaco Grand Prix
Scars
Need For Speed 3
Speed Buster
Pro Pilot
Commandos
Final Fantasy 7
Half Life
OFFRE EXCEPTIONNELLE
Jusqu'à 5 CD-ROM au choix 99F TTC Chacun + frais d'envoi
Police Quest Swat 2
Sonic 3D
F1 Racing Simulation
Theme Hospital
Les Visiteurs
+ 1er Cadeau UN CD-ROM TRUCS ET ASTUCES
+ 2e Cadeau Votre Range CD-ROM
+ 3e Cadeau UNE SUPERBE MONTRE CHRONO
Offre valable jusqu'au 30/06/99
Fort Boyard, la légende
Fort Boyard, le Défi
Meurtre au Manoir
A4 Network
Mean 18
Isis
Mass Destruction
Postal
Private Eye
Les Shadocks
Mecanoïd
Dungeon Keeper
Les Guignols de l'Info
Oddworld
Carmageddon
Puzzle Bobble
Crusade
Time Gate, le Secret des Templiers
Spaceship Warlock
Crazy Car 3
Prisoner of Ice
Le Maîtres du Mah Jong
Alien Virus
X-Men
3800 titres disponibles sur catalogue
Art & Musique
Eveil
Loisirs
Professionnel
Science & Nature
EarthSiege 2
Lode Runner Network
Stone Keep
Gabriel Knight 1
Leisure Suit Larry 7
Alone in the Dark
Ecstatica
Mots Croisés et autres Jeux
Slam and Jam 96
Football Manager 3
Alone in the Dark 3
Mega Family 7 logiciels
Pour en savoir plus sur le Club :
PAR TELEPHONE : DE FRANCE 0•836•670•505
PAR TELEPHONE : DE L'ETRANGER 333•20•14•25•03
PAR MINITEL : 3615 CECD
PAR INTERNET : http://www.cdclub.com
Profitez de cette offre et bénéficiez de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia
Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.
Un Catalogue de 148 pages couleur chaque trimestre : des titres, des infos, des nouveautés...
Des CD-ROM Gratuits, en accumulant des points cadeau !
Un choix exceptionnel constamment réactualisé : 3800 titres présentés dans notre catalogue.
Toute la production multimédia française + tous les "Best Sellers" américains !
Une garantie d'économie : chaque CD-ROM acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix non adhérent), donne droit à une réduction supplémentaire jusqu'à -10 % sur un second CD-ROM.
Une livraison encore plus rapide en commandant par téléphone, par Internet ou par Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.
En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 CD-ROM au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers.
BON D'ESSAI
A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex
1er Cadeau : Un CD-ROM TRUCS et ASTUCES
2e Cadeau : Un Range CD-ROM
3e Cadeau : Une superbe Montre Chrono
Je choisis 1 CD-ROM, je joins mon règlement de 138,90 F (99 F + 39,90 F de frais d'envoi)
Je choisis 2 CD-ROM, je joins mon règlement de 237,90 F
Je choisis 3 CD-ROM, je joins mon règlement de 336,90 F
Je choisis 4 CD-ROM, je joins mon règlement de 435,90 F
Je choisis 5 CD-ROM, je joins mon règlement de 534,90 F
Je règle par : Chèque* Mandat-Lettre*
CB N° Expire le
Avec ma Carte "4 Etoiles" N°
Date
Signature obligatoire
Nom Prénom
Né(e) le Tél
Adresse
Code Postal Ville
Je possède un Mac PC
Je possède un modem : Oui Non

Preview

SIMULATION D'HÉLICO
PC CD-ROM
EDITEUR EMPIRE INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR PROACTIVE
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE





▲ Vous combattrez de jour comme de nuit, par tous les temps.



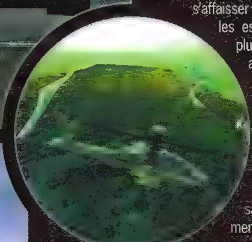
▲ Chaque appareil bénéficiera d'un cockpit virtuel.

Apache Havoc

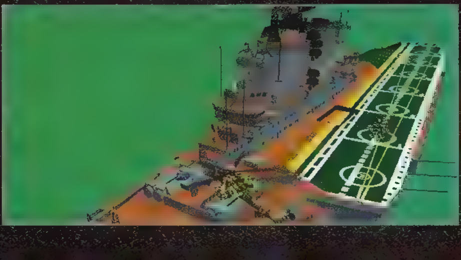
Les petits gars à l'origine de Flying Corps se sont convertis à l'hélico, et c'est pourquoi ils nous pondent une simulation regroupant l'AH-64D Apache américain et le Mil-28N Havoc B ruskov. Deux hélicos pour le prix d'un, c'est plutôt une bonne nouvelle. Vous combattrez ainsi dans les trois secteurs chauds du globe que sont Cuba, la Thaïlande et la Géorgie. À noter que ces campagnes seront dynamiques, et il semble que cet aspect du moteur soit particulièrement réussi. Vous pourrez également utiliser le relief à des fins de camouflage ou d'embuscade, en remontant le lit des rivières pour échapper aux radars, ou bien en vous cachant derrière des arbres. Les appareils semblent être particulièrement bien modélisés, avec quelques détails graphiques bien pensés. Pour vous donner une idée du truc de la chose dont je vous parle, histoire de dire, vous verrez les pales s'affaisser sous leur poids lorsqu'elles ne tournent pas, les essuie-glace nettoyer la verrière en cas de pluie ou de neige, ou encore les nombreuses armes accrochées sur les points d'emport disparaître individuellement à chaque tir. L'environnement et le modèle de vol sont, dans l'état actuel de la bêta, plus sujets à caution (bugs d'affichage, comportement erratique de l'appareil), mais on fait confiance aux programmeurs pour corriger ces problèmes vite fait bien fait. Enfin, sachez que le moteur 3D tournera uniquement sous Direct 3D, qu'on se le dise.

Fishbone





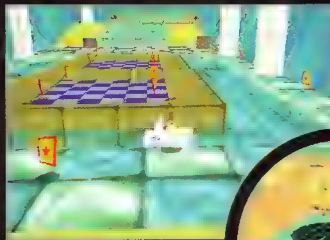




▲ Apache Havoc n'est pas radin, question détails graphiques.

Preview

PLATE-FORME
PC CD-ROM
EDITEUR & DÉVELOPPEUR
HASBRO INTERACTIVE
SORTIE PRÉVUE DÉCEMBRE









Glover

Tout commence par l'expérience malheureuse d'un magicien fou. Une explosion et des objets inanimés prennent vie. Les gants de l'expérimentateur partent, chacun de leur côté, vivre leur belle aventure. L'un débute dans le chaudron du diable, et son caractère en prend un sacré coup. L'autre se retrouve éjecté dans la campagne avoisinante. Votre rôle sera de guider le bon gant à travers le royaume pour reconduire les sept cristaux magiques perdus lors de l'explosion. Pour vous y aider, le cristal se transformera le plus souvent en balle, en boule de bowling ou en bille d'acier. Les gants et les cristaux seront complémentaires. Pour arriver à traverser les sept mondes, il vous faudra savoir gérer cette complémentarité sans que l'un des deux meurre. Un mode multijoueur est même prévu pour jouer à ballon prisonnier. Tout en 3D, le résultat s'annonce excentrique. Voilà un jeu avec un fort potentiel de bizarrerie.

Kika







◀ *Difficile de manipuler sa balle : les rebonds ne manquent pas. Il faut savoir jouer avec.*

BETA VERSION

ACTIVISION PAR-CI, ACTIVISION PAR-LÀ. Y EN A PLUS QUE POUR ACTIVISION EN CE MOMENT. LE MEILLEUR ÉDITEUR DU MOMENT EST BIEN GENTIL, MAIS FAUDRAIT VOIR À PAS TROP TIRER LA COUVERTURE. TENEZ, LE SOFT LÀ, HERETIC 2, BEN LUI, C'EST RAVEN SOFTWARE. MÊME QUE ÇA A L'AIR RUDEMENT BIEN. COMMENT ? C'EST ACTIVISION QUI L'ÉDITE ? PFFF, LES LOURDS, ILS SONT VRAIMENT TROP FORTS !



Heretic 2



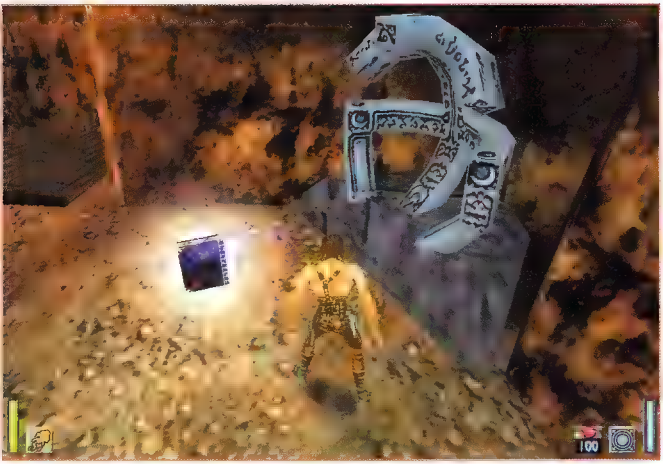
▲ [illegible] scotcher, Raven a particulièrement soigné [illegible] et la mise en scène [illegible] démarre [illegible] c'est la nuit. Seules la lune et quelques [illegible] éclairent [illegible] Des cris et des [illegible] gnements résonnent au loin. [illegible]





MACHINE	PC CD-ROM
[illegible]	QUAKE-LIKE
[illegible]	ACTIVISION
DÉVELOPPEUR	RAVEN SOFTWARE
SORTIE PRÉVUE	NOËL

La grande aventure des couic-like est indissociable d'une boîte comme Raven Software. Et pour cause, les développeurs de Raven sont de vieux copains d'id Software. Vous savez, id Software : Carmack, Romero, Wolfenstein 3D, Doom, Quake... Depuis cinq ans, les p'tits gars de Raven ont attrapé une vilaine habitude. Ils font les poches d'id. Non, non, ils sont pas vraiment cleptomanes, mais des fois qu'ils mettent la main sur kék'chose d'intéressant, genre un moteur graphique de derrière les fagots. Pour la petite histoire, Raven a sorti Doom avant id. Ben oui, ils ont créé Shadow Caster, le premier soft commercial à utiliser le moteur de Doom. Avant Doom lui-même, donc, d'abord sorti sur le circuit shareware.





Jusqu'à 32 joueurs en local ou sur Internet, en coopératif ou en deathmatch

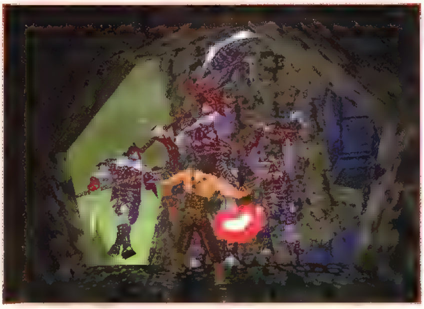
Revival

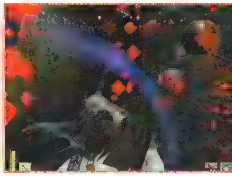
Mais pourquoi je vous raconte tout ça, moi ? Quel rapport avec Heretic 2, hein ? Dans Shadow Caster, Raven Software montrait déjà un penchant marqué pour le médiéval fantastique et pour un gameplay plus évolué qu'un simple shoot en vue subjective. Le design des niveaux était somptueux et le héros pouvait se morpher en plein de bestioles rigolotes comme un lézard cracheur de feu ou un têtard palmipède. Normal, ils s'étaient fait les dents avec Black Crypt, un des meilleurs clones de Dungeon Master (et il y avait déjà des niveaux aquatiques dans Black Crypt). En découvrant un moteur aussi puissant que celui de Doom, les gars de Raven ont eu l'hallu de leur vie. « Putain ! » qu'ils se sont dit, enfin, « Bloody hell ! » plutôt, parce qu'y sont Ricains les corbacs. « Putain ! voilà le truc qu'il nous faut pour créer le jeu de nos rêves. » Et Raven d'accoucher d'Heretic. Heretic premier du nom, un véritable chef d'œuvre en son temps. Avec ce titre, Raven ajoutait une nouvelle ramification à l'arbre généalogique des kouake-like. Une branche où je mettrais volontiers Half-Life (qui va probablement lui aussi bourgeonner), alors qu'Unreal, perso, je le laisserais bien dans le tronc commun. Argh ! je sens que je m'égare sur une pente savonneuse. Fermons la parenthèse avant de tomber dans une polémique qui secoue déjà suffisamment le forum du Web de Joy.

Licence to kill

Deuxième petite réflexion comme ça en passant. Le tandem id-Raven a aussi inauguré la grande mode de la licence. Le principe est simple : des développeurs de génie pondent une technologie qui tue (le moteur de Doom). D'autres gars, pas







◀ On nous [illegible] pour Heretic [illegible] une intelligence artificielle [illegible] raffinée. Les [illegible] et certaines [illegible] se battent en groupe [illegible] et [illegible] groupe vient à être tué, le groupe de subalternes perd une partie de son efficacité et de son agressivité [illegible] suffira [illegible] pas de tirer dans le tas.

LE HÉROS (VOUS !) AFFUBLÉ DES OREILLES DE SPOCK

Corvus, notre héros, est un parfait acrobate. Normal pour un elfe, me direz-vous. Toute une palanquée de mouvements seront donc à notre disposition : saut périlleux avant, salto arrière, roulades... Corvus se sert même de son bâton pour faire du saut à la perche. Un vrai petit Sergei Bubka ! Les répercussions sur la jouabilité sont intéressantes. Dans la ville de départ, on pourra escalader les murs pour passer par les toits et surprendre l'ennemi à revers.





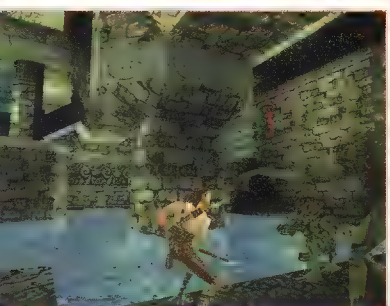


manchots côté création, se servent dudit moteur pour bâtir un univers original et si possible une jouabilité plus aboutie (Heretic). D'un côté les programmeurs, de l'autre les level editors. Dans le cas d'id-Raven, la collaboration a été particulièrement facile car les deux boîtes étaient très liées. Raven pouvait demander en temps réel à id des aménagements de son moteur pour incorporer ses nouvelles idées. Ils passaient des week-ends entiers à jouer ensemble. C'était le bon temps.
Aujourd'hui, les choses ont drôlement évolué. Les licences sont monnaie courante et se négocient à coups de millions de brouzoufs. On ne compte plus les titres qui utilisent ou vont utiliser le moteur de Quake 2 ou celui d'Unreal. Or je vois mal le PDG de Trucmuche Interactive passer la nuit à jouer en réseau avec le big boss de Machin Software. Ouais, je les vois mal se poursuivre dans les couloirs en se balançant des Morph Ovum à la tronche (l'item qui permettait de transformer son adversaire en poulet dans le premier Heretic). Encore que... Aujourd'hui, quand une société investit plusieurs millions pour s'offrir la licence d'un moteur 3D, il ne reste plus grand-chose pour le bugdet développement. On se retrouve alors avec des jeux estampillés «technologie Quake2/Unreal», mais franchement moyen question créativité. Le dernier exemple en date, c'était Klingon Honor Guard qui trouvait en plus le moyen de cumuler la licence Unreal avec une licence cinéma. Et ça va chercher dans les combien, une licence Star Trek ?

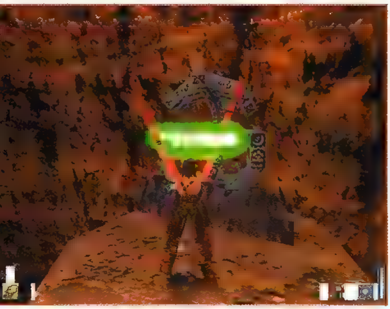
Heretic 4, le grand mic mac

Succédant à Hexen et Hexen 2, Heretic 2 aurait normalement dû s'intituler Heretic 4. Mais bon, vous vous en foutez un peu. Alors que moi ça m'embrouille la gueule, ces changements de nom. Un peu de discipline, que diable ! Quoi qu'il en soit, nous retrouvons dans Heretic 2, le héros des épisodes précédents. Le brave gaillard qui a flanqué une pâtée mémorable à l'infâme D'Sparil à la fin d'Hexen 2. Avec la mort de D'Sparil, le dernier des Chevaucheurs de Serpent a été éliminé et notre héros se réjouit de pouvoir rentrer chez lui goûter un repos bien mérité. Il se voit déjà installé au coin de la cheminée, les pieds dans ses charentaises avec une bonne pipe en bouche. Et puis y a sa col-

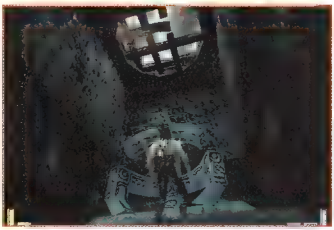








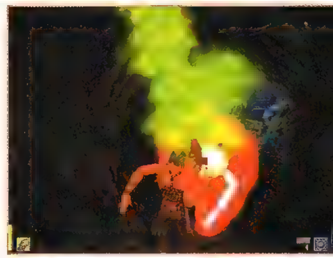




lection de catalogues de la Redoute, qu'il a bêtement laissée en plan pour aller sauver l'univers. Mais, mais... qu'est-ce que tout cela, oh mon Dieu ! En arrivant dans sa bourgade natale, notre ex-futur retraité ne trouve que malheur et destruction. Les habitants sont soit morts, soit atteints par une terrible maladie qui leur ronge le cerveau. Le cancer du sida que ça s'appelle. Terrible, terrible, terrible... Alors notre héros soupire un bon coup et résilie son abonnement au Câble. Le moment est venu de repartir sauver l'univers. Une fois encore.

Les oreilles en pointe

Ouais, vous le saviez pas en jouant à Heretic et Hexen mais ça fait déjà un bail que vous vous baladez avec les oreilles en pointe. Maintenant, grâce à la vue à la troisième personne, vous ne pouvez plus nier. Vous êtes Corvus, un elfe affublé des oreilles de Spock. C'est connu, et pas seulement de la frange dure des adorateurs de Warcraft : les elfes sont d'excellents archers et des acrobates hors pair. Dans Heretic 2, ces atouts seront abondamment exploités. Notre héros sait faire des sauts périlleux, des roulés-boulés. Il se sert même de son bâton comme un perchiste athlétique pour franchir des obstacles, voir passer par-dessus ses ennemis avant de les fataliser dans le dos. On comprend mieux l'usage de la caméra extérieure sans laquelle il aurait été mal aisé de contrôler les galipettes de Corvus.

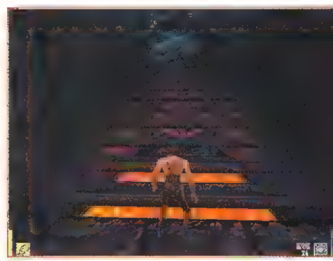


La curée

Mais trêve de galipettes, le péché mignon de notre guerrier elfe c'est surtout la magie. Les vétérans de la série seront heureux d'apprendre que Raven n'a pas remisé au placard ses joujoux préférés. On retrouvera, dans Heretic 2, le fameux Phoenix Rod et le Hell staff. Quant au Tome of Power et au Morph ovum, s'ils n'apparaissent pas sous leur nom originel, d'autres artefacts proposant les mêmes fonctionnalités seront au rendez-vous. Et ça sera pas du luxe car Heretic 2 regorge de bestioles agressives. Le design des monstres est vraiment sublime. Entre du Bisley et du Loisel, excusez du peu. Les créatures sont parfois rassemblées sous le contrôle d'un leader. Elles vous attaqueront en groupe, vous prendront en traître. Éliminer le chef en premier sera probablement la meilleure assurance de survivre quelques instants de plus, les servants se révélant un peu crétins sans commandement.

Difficile de résumer Heretic 2, qui s'annonce riche et singulièrement beau. La version finale devrait comporter 22 niveaux organisés parfois de manière linéaire, parfois autour de hubs comme dans Hexen. Autant dire que la difficulté et la durée de vie ne seront pas ridicules. Ah, un dernier truc pour finir, la musique a été composée par Kevin Schilder qui avait déjà œuvré à la bande son du premier Heretic. Ça promet.

Iansolo





LES ENNEMIS

Non contentes d'être particulièrement retorses, les entités ennemies bénéficient d'un design incroyable. Quand je vois ces images, je soupçonne un peu les graphistes de Raven de s'être inspirés d'une BD de Loisel et Letendre : « La quête de l'oiseau du temps ». En tout cas, qu'est-ce que c'est beau !

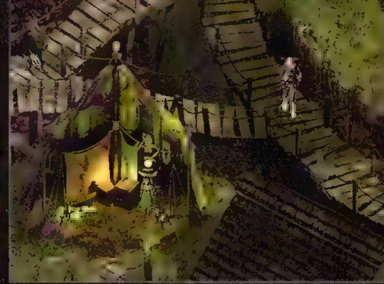




Preview

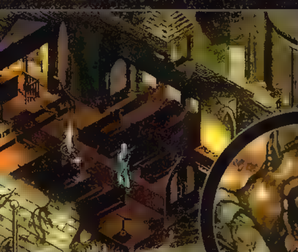
MÉSAVENTURE
PC CD-ROM
EDITEUR ASC GAMES
DÉVELOPPEUR
DREAMFORCE ENTERTAINMENT
SORTIE PRÉVUE DÉCEMBRE

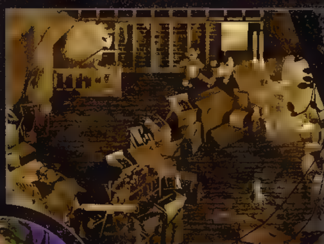




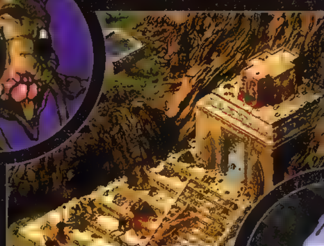


Sanitarium









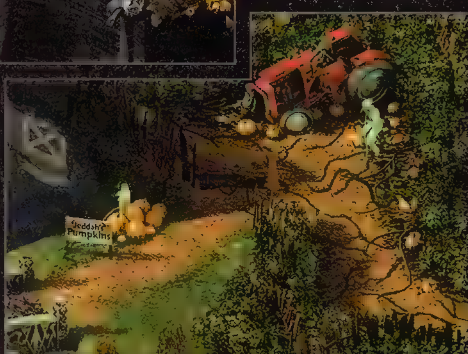


▲ La richesse des décors réside dans leur exotisme et dans leur côté trash.

Sanitarium frappe à notre porte, tout comme le plus sinistre des hivers frappe à la porte de l'automne. Ça fait partie du mois de novembre, cette époque grise où tout ce qui est vivant semble figé, tout ce qui est figé meurt, et tout ce qui est mort devient hectoplasmique. Inutile de parler de la raison, elle est, ici, hors-sujet.
Bien que la sortie du jeu ne soit prévue qu'en décembre, force est de constater que les développeurs ont un goût prononcé pour toute la tristesse qu'un mois de novembre peut apporter au commun des mortels. On a la furieuse impression qu'un Stephen King est allé déterrer un Lovecraft en Nouvelle-Angleterre pour expulser le scénario et l'univers du jeu. L'aventure vous entraînera dans des endroits charmants comme des asiles d'aliénés au dernier degré, des cimetières pleins de citrouilles, des villages pleins d'enfants malformés ainsi que leurs parents complètement morts, ou encore, des labos de savants fous remplis de cobayes ne ressemblant en rien à des souris. Toute l'action sera vue en isométrie, et chaque moment-clef dans le déroulement de l'histoire sera entrecoupé de scènes cinématiques rappelant le lyrisme gothique des enfants terribles de la littérature fantastique américaine. L'esthétique des personnages rencontrés a été particulièrement travaillée afin de mettre en valeur le meilleur des monstres. Toute la richesse de ce jeu résidera, en grande partie, dans son ambiance. Le joueur sera alors plongé pil-poil dans l'enfer où l'on perd tout espoir, et la visite sera guidée par le démon de la perversité.

Pete Boule







Preview

ACTION/STRATÉGIE
PC CD-ROM
EDITEUR VIRGIN INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR MYTHOS
SORTIE PRÉVUE DÉCEMBRE





Arcanes





▲ Mon sorcier se tient bien tranquille sur un régénérateur de mana, pendant que les quatre squelettes qu'il a invoqués partent explorer le terrain.

Mythos, la boîte de développement qui nous avait offert la série mythique des X-COM, se lance dans un nouveau registre. Fini les p'tits gris. Avec Arcanes, Mythos investit le monde bien jouissif de la magie et des sortilèges. Le joueur incarne un apprenti-sorcier qui vient d'hériter d'une citadelle, propriété d'un vieil oncle excentrique. Le jeunot fout la pagaille dans l'étrange laboratoire de l'oncle décédé et se retrouve propulsé dans une autre dimension. Pouf ! Quel crétin ! Heureusement pour la suite des événements, notre sorcier en culottes courtes a eu le temps de récupérer le grimoire avunculaire et une boîte ancienne permettant de convertir la mana en sorts. Il lui faudra bien ça pour traverser et conquérir trois royaumes étranges bourrés ras la gueule de créatures maléfiques.

L'originalité d'Arcanes réside dans le système de magie. Le joueur démarre seul, mais grâce aux objets récoltés ici et là il pourra invoquer nombre de créatures magiques, autant de servants dociles bien utiles pour se fritter avec les ennemis du coin. En plus, les objets se combinent afin d'étendre la palette de sorts et d'invocations disponibles. Par exemple, en combinant le Goût du sang et Peau de Pierre, le joueur obtiendra un Guerrier Mortel. Plus d'une trentaine de sorts seront ainsi accessibles.

Arcanes se moque de la 3D accélérée, son moteur graphique se contentant de taquiner le 800x600 en isométrique. Et c'est loin d'être laid, car le personnage a été créé à partir d'un modèle en pâte à modeler. Ça change. Caractéristique intéressante, il propose un mode multijoueur qui devrait bien s'accommoder du temps réel. Mais bon, on attendra d'y avoir joué un peu plus pour porter un jugement définitif. Rendez-vous donc pour le test.

lansolo





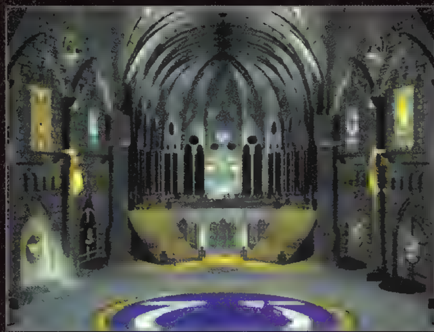


La fameuse boîte de magie. Chaque objet peut donner naissance à trois sorts (en fonction de l'alignement bien, mal ou neutre). Au programme : Essaim de guêpes, Téléportation, Animation des morts, Tremblement de terre... ▶

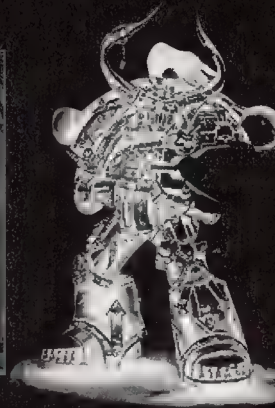


Preview

STRATÉGIE
PC CD-ROM
EDITEUR & DÉVELOPPEUR
MINDSCAPE
SORTIE PRÉVUE DÉCEMBRE







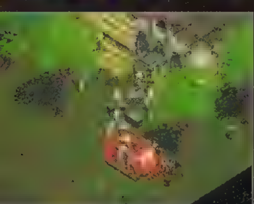
Warhammer 40 000 Chaos Gate





▲ Une des particularités de Warhammer est l'utilisation de sorts. Une unité spéciale les génère, au grand désespoir des ennemis.







▲ Les combats s'effectueront au tour par tour. Les hommes auront à peu près les même capacités de réaction que les soldats d'UFO.

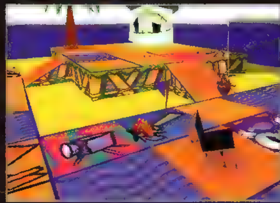
Warhammer 40 000 est directement issu de la série de jeux de plateau du même nom. L'adaptation au PC est développée comme un jeu de stratégie au tour par tour. Le graphisme est très semblable à celui d'UFO (c'est dire son look arriéré !), mais vous retrouverez, sur votre PC, les mêmes unités que sur le plateau. Les petites figurines ont intégré votre écran, avec toutes leurs spécificités. Les fans s'y retrouveront sans aucun doute. Si le graphisme semble dater de la dernière guerre, la musique paraît plus travaillée. Elle est inspirée de Carmina Burana («Excalibur») ; elle est donc tout simplement excellente et vous transportera lors de vos assauts.

Dans ce jeu, vous dirigerez une escouade de 12 space marines qui affronteront les forces du Chaos. La campagne vous proposera une série de 18 scénarios. En sauvegardant vos hommes, vous pourrez jouer des missions générées de manière aléatoire pour augmenter leurs caractéristiques et trouver des objets spéciaux. Ces derniers seront disponibles aussi pour les parties en multijoueur. Je sens que ça va chauffer dur, sur le Net. Pour l'instant, ce que j'ai vu du jeu ne m'a pas paru très différent d'UFO mais bon... il a le temps d'évoluer d'ici sa sortie.

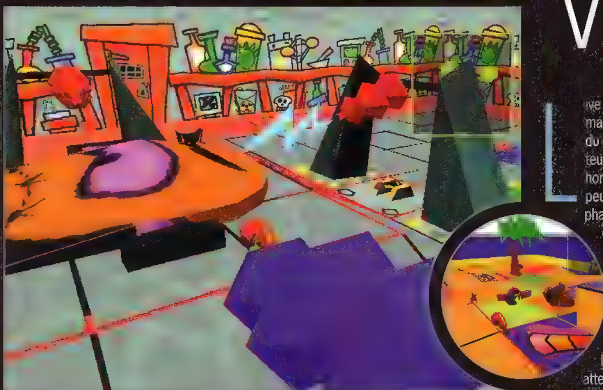
Kika

Preview

PUZZLE/ACTION
PC CD-ROM
EDITEUR SCI
DÉVELOPPEUR SCI
SORTIE PRÉVUE DÉCEMBRE



Live Wire !

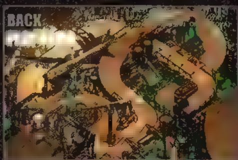


Live Wire ! est le genre de petit jeu qui ne mange pas de pain, mais qui amuse toujours son monde durant la pose déjeuner du midi. Je rappelle que toute utilisation ludique de l'ordinateur du comptable est interdite en dehors de cette plage horaire. Bon, en gros, vous dirigez une espèce de chose un peu rondouillarde, une sorte de poisson coloré atteint d'aérophagie, sur un terrain 3D composé de cases. A chaque fois que vous passez sur une case, elle adopte votre couleur. A l'instar d'un Qbert, le but du jeu est donc de passer sur toutes les cases pour changer de niveau. Là où ça se corse, c'est que certaines cases sont piégées et que les lieux sont généralement habités par des êtres hostiles, tels des pingouins. Au total, Live Wire ! comporte cinquante niveaux et implémentera un mode multijoueur. Le tout est accéléré Direct 3D, comme il se doit. On attend Carmageddon 2 avec impatience, donc.

Fishbone

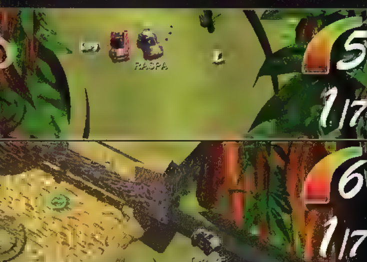
Preview

COURSE DE VOITURES
VUE DU DESSUS
PC CD-ROM
EDITEUR IRIDON INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR CHAOS WORKS
SORTIE PRÉVUE DÉCEMBRE

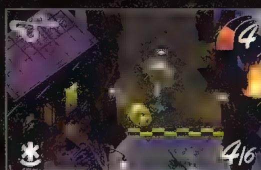




Excessive Speed



▲ Possibilité d'humilier un adversaire.



▲ Le bonus invincibilité en action.





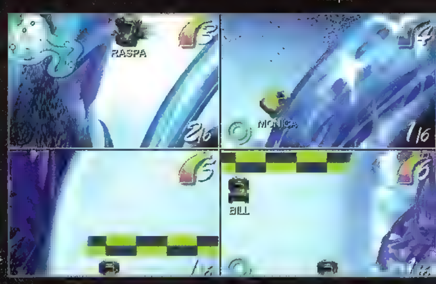
▲ Les circuits sont variés.

Bon, donc, puisqu'il le faut, je m'attache à la bêta et je vire les gens autour de mon PC, pour vous faire saliver un peu. Alors voilà, c'est un jeu tout bête de voitures, vu du dessus. Bon, j'y retourne, ciao. Nan, arrêtez, revenez, je plaisantais. Donc voilà, c'est un jeu de voitures, vu du dessus, et il a l'air pas mal du tout. Bon, j'y retourne, ciao.

Ça se voit là ? Ok, ok, ok. En fait, il n'a rien de spécial, ce jeu (de voitures, vu du dessus). Il est estampillé directX, voire même MMX (Intel bariolé Inside), mais pas optimisé pour les cartes 3D. Vous pourrez shooter vos adversaires avec des bonus divers et variés mais, bon, rien d'exceptionnel.
Les différentes voitures sont sympas, sans plus. Elles possèdent chacune leurs caractéristiques propres qui vous serviront à passer les 14 différents circuits.

Et pourtant, il se dégage un je ne sais quoi de cette preview qui va en faire un des classiques du genre, devant Fun Track et Death Rally. Plaisir, c'est le premier mot qui me vient à l'esprit, après avoir joué. Le mode solo vous permettra de vous familiariser avec les circuits. Mais c'est en mode multijoueur que l'on s'éclate le plus. Le jeu, s'il ne permet pas le mode réseau, offrira la possibilité de s'affronter jusqu'à 4 sur le même écran, en mode splitté.
Seul point noir, il n'y a pas de mode ghost de prévu pour l'instant, mais ça peut changer d'ici le test.

Raspa



Trois pauvres victimes. ▶

RIEN QU'À ENTENDRE SON NOM, LES FILLES ET LES MILITAIRES FRISSONNENT DE PLAISIR. QUELQUE TEMPS APRÈS, ON EN VIENT À SE POSER LA QUESTION SUIVANTE : «QU'EST-CE QU'UN WARGASM ?».





Wargasm







	PC CD-ROM
	SIMU. DE CONFLIT TERRESTRE
ÉDITEUR	INFOGRAMES
	DIGITAL IMAGE DESIGN GB
	DÉCEMBRE

Tout d'abord, un peu d'histoire : Did, grand spécialiste anglais de la simulation de vol (ATF, EF2000, F22-ADF), pensait réaliser depuis un moment déjà un champ de bataille virtuel. Avec le talent qu'on leur connaît, et notamment avec la sortie de Total Air War, ces gars-là sont les premiers à se rapprocher de ce vieux rêve que faisaient, il n'y a pas si longtemps, les auteurs de Carrier Command ou de l'antique Stellar 7. Pour ce faire, ils se sont mis à développer un modèle physique réaliste, composé d'un ensemble de routines dans le moteur de jeu, simulant de façon crédible des données telles que la gravité, ou d'autres facteurs induits par les lois de la nature. Du coup, ils ont commencé à élaborer un jeu nommé Tank, qui nous a été parfois montré au détour d'une conférence de presse, rien que pour nous faire la nique. Rien que pour nos yeux donc, on regardait la démonstration avec un grand respect : un char tirant sur des barils de pétrole empilés les uns sur les autres, que l'on voyait tomber à terre ou être projetés en l'air d'une façon tout à fait naturelle. Puis on repartait chez nous, la tête basse, et honteux de ne pas avoir réussi à gauler en douce une copie du jeu.

Principe de jeu

Wargasm est différent, sur de nombreux points, des simulations de blindés, on encore des jeux d'arcade tels qu'Incoming (en sachant toutefois que les programmeurs de Rage



et de Did sont copains comme cochons et doivent souvent s'échanger des routines, des appartements ou même des filles, mais là j'extrapole peut-être...). En fait, un coup d'œil superficiel le rapprocherait plutôt d'un Battlezone quant à ce qui est des paysages, dans lesquels nous allons pouvoir évoluer. Pourtant, que les choses soient bien claires : dans Wargasm, on ne construit rien, on tire sur les gens, on investit les lignes ennemies et on tente de survivre. Au début du jeu, une carte du monde s'affiche qui présente les diverses régions à conquérir. Chacune des nations présentes (un peu plus de trois par continents) est dotée d'un niveau technologique militaire très dissemblable. C'est donc par l'Afrique que nous allons commencer en toute modestie, car même si les guerriers zoulous sont diablement futés, il faut reconnaître qu'au niveau de la haute technologie, c'est pas encore ça. Une fois le type de mission choisi, une carte tactique s'affiche ainsi que les objectifs à atteindre. Ces derniers vont de la simple reconnaissance armée à la destruction massive de toute forme de vie dans la région. On peut aussi apercevoir divers points de largage, autant de zones où se faire parachuter au début du jeu sans trop de risques. Le type d'unité dont nous allons garnir nos armées varie selon le niveau technologique atteint par nos troupes, ce qui dépend grandement des sous économisés et des reliquats des cohortes ayant survécu à l'assaut précédent. On le devine aisément, le but ultime est de conquérir le monde, rien que ça.

En avant !

Une fois les troupes déployées sur la carte tactique, il faut leur donner des ordres ; cela se fait simplement grâce à quelques raccourcis clavier qui permettront de donner des indications de base : attaquer, rejoindre un groupe ou un point précis, garder un endroit etc. Les ennemis (en rouge, une vieille tradition occidentale) n'apparaissent que lorsqu'ils sont en contact direct avec vos hommes ou lorsqu'un avion de reconnaissance a balayé le terrain sans se faire descendre. Mon armée, qui vient d'atterrir sur un terrain boisé, se compose essentiellement de troupes antichar, de véhicules légers et de tanks lourds. Le jeu de DiD donne la



LES UNITÉS

Le nombre d'unités que l'on trouvera dans la version définitive de Wargasm est assez imprécis, pour la bonne raison que DiD travaillait toujours dessus au moment où ce texte a été écrit. On peut néanmoins parier, au grand minimum, sur l'ajout d'un « super char » tirant au railgun, ainsi que d'un véhicule de transport de troupes.

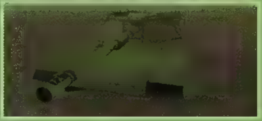
Infanterie

On trouve plusieurs types de fantassins. Suivant leur rôle, on les trouve armés d'explosifs, de grenades et parfois de missiles antichars. D'une grande discrétion, ils sont susceptibles de se glisser partout.



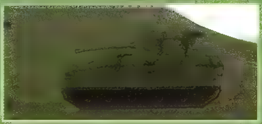
Cavalerie lourde

Le tank lourd allié n'est autre qu'un bon vieil Abrahms avec toutes ses caractéristiques croustillantes : résistance extraordinaire, tourelle et canon à tir stabilisé, mines et j'en passe... Seul désavantage : on chute de 1 mètre, et à cause de la masse de l'engin, on se tue. Comme dans la vraie vie...



Cavalerie légère

Le char léger est d'une grande mobilité et peut rouler à très vive allure. Armé très légèrement, il doit sa capacité de survie à sa grande vitesse.



Forces aériennes

Comme unité à piloter, on retrouve l'hélicoptère d'assaut léger Comanche avec son rotor arrière caréné, ce qui lui permet, en bon écolo, de plonger sans risque sa queue dans les arbres.



Le Chinook nous apporte des renforts sous forme de caisse, qu'il tentera de déposer à l'endroit indiqué.

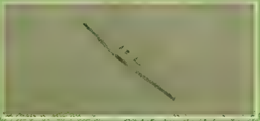


Le A-10 Warthog peut être réquisitionné en cas d'attaque massive de blindés, histoire de donner un coup de main bref, mais appréciable.



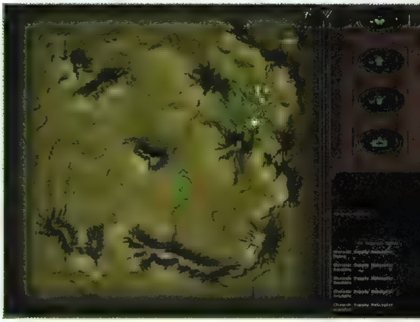
Reconnaissance

Le drone de reconnaissance Darkstar, de chez Lockheed, permettra de prendre une empreinte très brève de la situation stratégique et de disposer d'un relevé des positions ennemies.









possibilité de grimper dans un véhicule ou de s'intégrer dans un homme à la manière de Dungeon Keeper histoire de bien prendre les choses en main, etc... mais ici, vous n'incarnerez pas un général vulnérable à l'instar de Battlezone, puisque tout est virtuel. Allons-y pour mes premiers émois de fantassin : la forêt est dense et aucun ennemi n'a été repéré, je grimpe des monticules et je rejoins une clairière qui paraît tranquille. Éludant toute pensée intelligente, je m'élance à découvert et cours vers l'autre bord. Peine perdue, une casemate habilement dissimulée derrière les bosquets fait feu et me coupe en deux sans crier gare. L'approche de ce jeu est plus dur qu'il n'y paraît. Dans un pur désir de revanche, je grimpe dans un blindé léger et m'élance dans les sous-bois. Encore une idée stupide, les troncs me ralentissent, je suis obligé de slalomer entre les bouleaux, vite rejoints dans leur grande lourdeur par des missiles hellfire tirés d'un hélicoptère alerté par radio. Je meurs, ce jeu m'a baisé, encore une fois. Mais par contre, au moment de crever je pense avoir enfin connu le Wargasm Multiple : l'environnement dans lequel j'ai été plongé est sans doute ce que j'ai vu de plus joli et crédible depuis bien longtemps. Comme précisé plus haut, Wargasm gère une multitude de paramètres physiques, de la simple courbe balistique d'un projectile aux chaos ressentis par la suspension d'un véhicule. D'après la bêta en ma possession, la chose a l'air très bien rendue. Pareillement, les explosions génèrent un effet de souffle propre à endommager ce qui est à côté. Ici point de limitation, on traverse tout ou presque. Pas question de se faire arrêter par un muret ou encore par des bottes de foin, on roule dessus, on traverse, point final. Côté graphisme, on frise le bonheur : une multitude d'ambiances sont susceptibles d'être restituées. Du coucher de soleil sur la pampa au crachin de la lande écossaise, en passant par l'ambiance chaude et inhospitalière du Sahara, on s'immerge toujours avec un réel plaisir. Les cieux eux aussi sont fort jolis, des textures animées remplissent l'horizon et lorsqu'il pleut, des gouttelettes viennent s'écraser sur les pare-brise, munis par bonheur d'essuie-glace. Au plan effets graphiques, à part les lens flare à gogo, on peut admirer les déflagrations qui provoquent un blast magnifique tout comme les véhicules qui explosent dans une gerbe de particules. Une multitude de vues permettent de jouer à la première comme à la troisième personne, avec autant d'efficacité. À l'intérieur d'un véhicule, on peut passer d'un poste à un autre. L'IA des ennemis, dans la bêta testée, était plutôt bien adaptée au jeu. Suivant leur nombre et leur configuration, ils semblent être à même d'échafauder des tactiques de fourbes telles qu'un pilonnage suivi d'un assaut de la piétaille ou d'une attaque de blindés supportée par quelques hélicos. Il est néanmoins possible de jouer avec une grande finesse en mode commando, en envoyant par exemple un homme déposer des explosifs sous un char regardant dans une direction opposée ou en se faisant suivre par l'ennemi pour l'attirer dans une embuscade. Wargasm est donc un simulateur de batailles de l'époque contemporaine un tant soit peu futuriste. Futuriste car DiD suppose dans son jeu que dans un futur proche, les grandes nations se foutront sur la tronche virtuellement. Bon OK, bien entendu il faudra envoyer des vrais commandos pour aller récupérer la technologie nécessaire pour combattre virtuellement, et ceux-ci se feront sans aucun doute tuer ou prendre la main dans un sac rempli de CPU ultra secrets, ce qui ne manquera pas de faire naître des crises diplomatiques empêchant les chefs d'État de cheater comme des fous pour booster leurs fantassins virtuels, mais l'idée est là.



Bob Arctor



▲ [illegible]

FANTASSIN

L'infanterie futuriste se servira de tout ce qui est miniaturisation. Contrairement aux idées reçues, ses principales innovations seront localisées tant dans l'armement que dans la communication et le bon acheminement de l'information. En effet, elle sera reliée en permanence à la chaîne hiérarchique (comme le colonial marine d'Aliens) par des circuits audio de données, et dans le meilleur des cas, vidéo. Un Head up Display lui permettra de désigner les cibles et de les situer sur un radar projeté dans la visière, vue de haut, tout en profitant des données semblables récoltées par ses collègues. L'ensemble des ces infos étant envoyé en permanence à un poste de commandement avancé, dont elle dépend. Côté quincaillerie, elle sera équipée d'une tenue Nucléaire Biologique Chimique lui permettant de pénétrer dans les zones les plus hostiles (en effet, une tactique soviétique datant des années Reagan prévoit l'envoi d'armes nucléaires tactiques, dans une aire puis immédiatement auprès de troupes pour détruire tout ce qui ne l'aurait pas été par le neutron). Sa principale arme sera un fusil d'assaut (semblable au M-16 ou au Famas) muni d'un lance-grenades qui, à terme, sera capable de différencier l'ennemi de l'ami afin d'éviter des pertes collatérales. Certaines unités antichar seront munies de roquettes thermo ou filoguidées, capables d'être tirées sur une cible située hors du champ de vision.





Le luxe...
c'est d'en avoir deux !
Stratégie
Guerilla
TopWare® Interactive
Fields of Fire
Empire®
Front de l'Ouest
Empire®
101 : Juin 44
Empire®
Chevaliers & Camelots
Topware® Interactive
Action
RedGuard™
Bethesda™ Softworks
Simulation
Comanche® 3 Gold
NovaLogic®
Apache Havoc
Empire®
Achetez 1 de ces jeux et recevez-en un 2ème* choisi dans cette liste :
Aventure : Dementia, Angel Devoid - Stratégie : Les Grandes Batailles d'Hannibal - Course / Simulation : Pod, Axelerator, Flying Corps
Action : Take no prisoners, Uprising, Virus, Archimedean Dynastie, Hyper Blade.
* Participation aux frais : 35 FF (ou 200 FB, ou 10 FS, ou 9 $CAN).
Cette offre est valable du 20 août 1998 au 30 juin 1999, en France métropolitaine, en Suisse, en Belgique et au Québec, dans la limite des stocks disponibles.
Retrouvez cette offre chez votre revendeur habituel.
Opération Coup Double !
joystick
Ubi Soft

Preview

PLATE-FORME
PC CD-ROM
EDITEUR GT INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR
ODDWORLD INHABITANTS
SORTIE PRÉVUE DÉCEMBRE



Abe Exodus



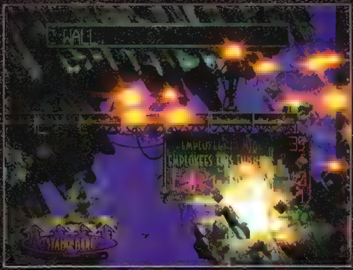
Ils seraient bien dégoûtés, ceux qui attendent le Messie, d'apprendre qu'il est là, juste en face de moi. Certains annonçaient que l'Envoyé de Dieu serait une femme, noire. Non. Il est mauve, le divin enfant. Jouez hautbois, résonnez musettes. Quant à définir son sexe... probablement masculin, mais un petit pagne nous sépare de la grande Vérité. Ce messie couleur de cocard s'appelle Abe. Son peuple, les Mukkodons, a été réduit en esclavage. Ils triment dans d'infectes usines de burgers, sans même se douter qu'au bout de la chaîne de fabrication des sandwiches, c'est eux la viande.

Mâche-bien, c'est mamie !

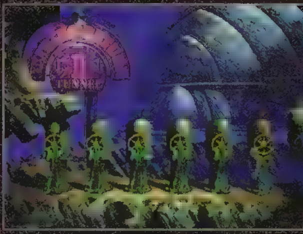
Le premier volet de l'Odyssée d'Abe était un bijou. Réalisation impeccable, sur PlayStation comme sur PC. Graphisme superbe et inspiré. Comme trame de fond, un univers riche, une histoire biblique, belle et cruelle, dont les thèmes abordés étaient intelligents, moraux sans jamais tomber dans le moralisme. Par-dessus tout, le jeu était terriblement efficace, bourré d'idées ludiques, susceptibles de séduire tous les publics. Dans Exodus, le principe reste identique : de la plate-forme très futée, cocktail d'action et de réflexion. Mais cette fois, les énigmes s'enrichissent d'une nouvelle possibilité, celle de communiquer avec d'autres Mukkodons à l'aide de dix phrases-clef. Rien dans ce que j'ai vu d'Abe Exodus ne me laisse craindre qu'il sera moins élégant, captivant ni moins cruel que le premier, bien au contraire. Tiens, et rien que pour toi Moulinex, j'ai trouvé une nouvelle loi presque universelle : quand la suite d'un film ou d'un jeu ne s'intitule pas «Machin 2» (exemple Rambo 2) mais porte un nouveau titre (exemple «Aliens»), il y a tout à croire qu'il sera meilleur que le premier*.

monsieur pomme de terre

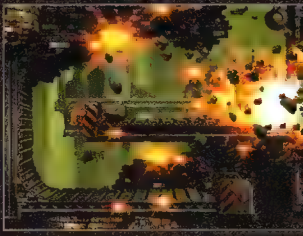


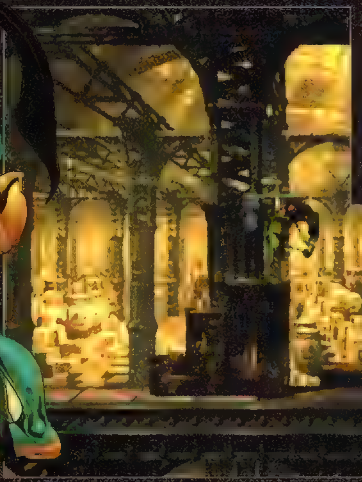


▲ Et comme toujours, un excellent tutorial ponctue les premiers niveaux et guide vos pas sans jamais être redondant.



▲ En donnant des ordres à vos frères de sang, vous pourrez résoudre certaines énigmes.





Note : Et comme ça marche presque à tous les coups, j'ai déjà trouvé deux contre-exemples : «Evil Dead 2» (tellement meilleur que le premier) et «58 minutes pour vivre» (tellement minable)

Preview

STRATÉGIE/RÔLE
PC CD-ROM
EDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR
TOPWARE INTERACTIVE
SORTIE PRÉVUE DÉCEMBRE

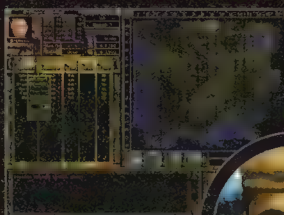




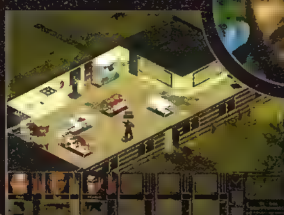
Guerilla
Jagged Alliance 2



▲ La carte se découpe toujours en secteurs à conquérir. Leur nombre, plus de 200, a largement augmenté par rapport à celui du premier épisode.







Ah ! Jagged Alliance, un grand soft. Huit mercenaires sous vos ordres pour sauver un docteur et sa fille d'un homme impitoyable. C'était le bon temps où «aventure» était synonyme de «romantisme». Comme on dit souvent, on n'était pas riche mais on avait le cœur pur et la gâchette facile.

Jagged Alliance 2 semble s'inspirer du même thème. Votre équipe de mercenaires doit maintenant sauver une nation, en replaçant au gouvernement un régime renversé par un coup d'État. Voilà un challenge qui s'inscrirait bien dans un épisode sanglant d'un pays africain.

Pour vous aider à libérer un peuple enchaîné, vous aurez sous vos ordres une vingtaine d'hommes. Le principe, assez similaire à celui du premier jeu, vous demandera de gérer votre équipe autant lors des combats au tour par tour que lors des phases pacifiques en temps réel. Vous rencontrerez plus de 150 personnages, avec lesquels vous devrez discuter pour progresser vers votre but.

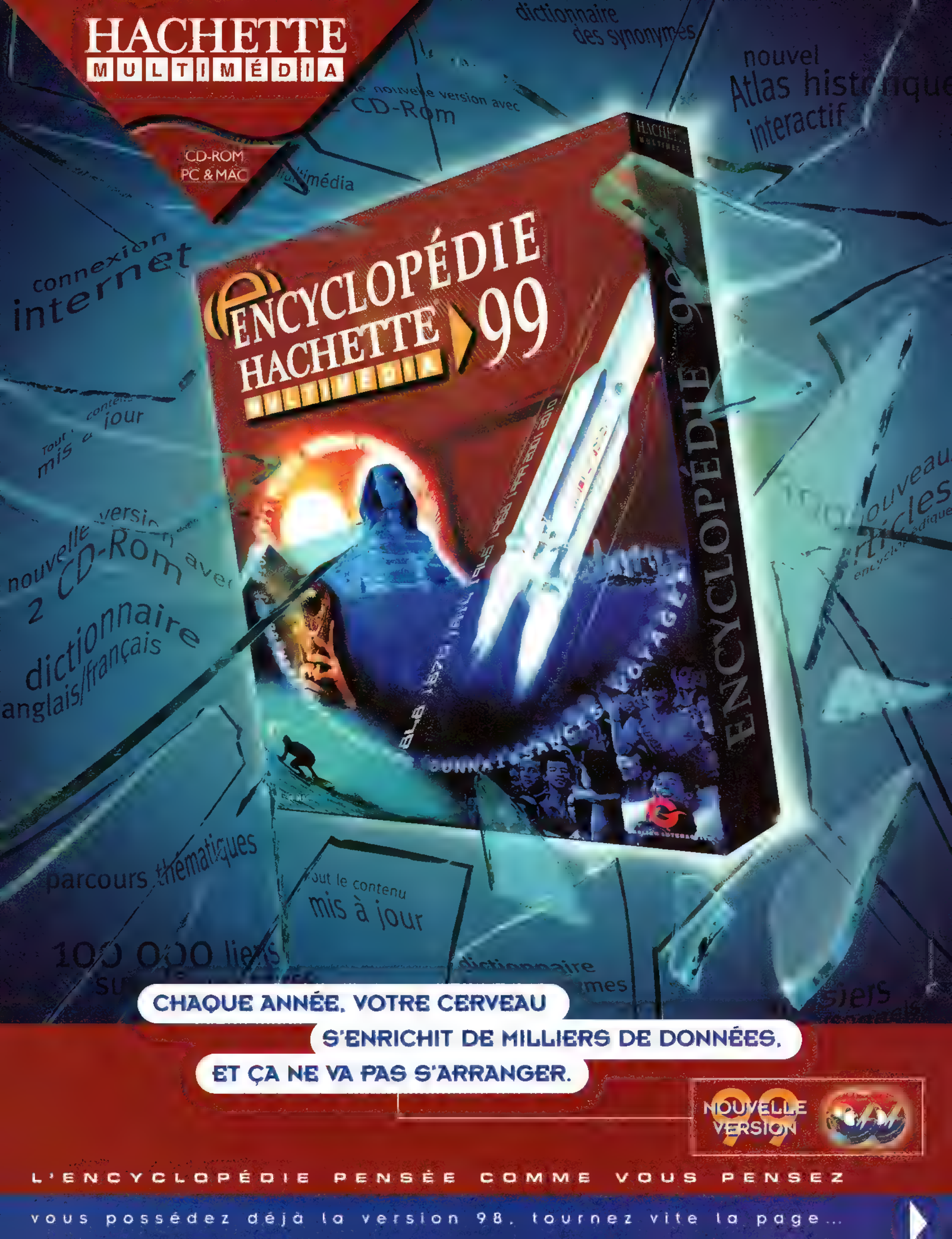
Ce mélange de jeu de rôle et de stratégie promet d'être explosif s'il tient bien la route. Si j'apparais dans la prochaine vidéo la tête explosée, c'est que le produit aura tenu toutes ses promesses !

Kika





▲ Certains mercenaires vous rappelleront de bons souvenirs : qui a oublié le célèbre Ivan connu pour son sale caractère et le beau Lynx se tirant dans le premier épisode avec l'héroïne à sauver ?


HACHETTE
MULTIMÉDIA
CD-ROM
PC & MAC
dictionnaire des synonymes
nouvel Atlas historique interactif
connexion internet
nouvelle version 2 CD-Rom avec
dictionnaire anglais/français
parcours thématiques
Tout le contenu mis à jour
ENCYCLOPÉDIE HACHETTE MULTIMÉDIA 99
CHAQUE ANNÉE, VOTRE CERVEAU
S'ENRICHIT DE MILLIERS DE DONNÉES,
ET ÇA NE VA PAS S'ARRANGER.
NOUVELLE VERSION
L'ENCYCLOPÉDIE PENSÉE COMME VOUS PENSEZ
vous possédez déjà la version 98, tournez vite la page...

Preview

ARCADE DE TANKISTE
PC CD-ROM
EDITEUR GREMLIN INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR
DMA DESIGN LTD
SORTIE PRÉVUE DÉCEMBRE







Wild Metal Country

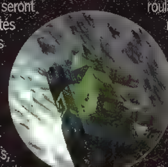






Plus besoin d'avoir le permis de conduire, le bac, ou les deux pour avoir le privilège de piloter un tank. Wild Metal Country nous envoie aux commandes de ces petites merveilles de la technologie guerrière, au milieu de mondes désertiques, plus ou moins valonnés, dans lesquels les joies saines du lancé d'obus sur adversaires peut s'exprimer dans la plus grande simplicité. Le jeu est franchement tourné vers l'arcade, et vous fait traverser trois mondes différents. Si le premier de ceux-ci rappellera le désert de Gobbi, ou encore les plateaux de l'Atlas, le deuxième se situera en plein désert arctique, tandis que le troisième se tape le luxe de vous faire rouler à la surface de la planète Mars. Côté choix des véhicules de destruction, les différents tanks qui seront mis à votre disposition auront chacun des propriétés qui leur seront propres. Chaque modèle aura ses avantages et ses inconvénients, l'équilibre de ceux-ci s'articulant sur les rapports puissance de feu/rapidité/blindage.

L'une des originalités de ce jeu d'arcade consistera à vous faire piloter le châssis et la tourelle des tanks de manière indépendante. De plus, les engins étant montés sur chenilles, vous aurez plusieurs manières de faire avancer votre char. Contrairement à tout ce qui peut exister à l'heure actuelle chez les marchands de canons, vous aurez ici un très vaste choix de munitions. Celles-ci seront soit des mines de 4 types différents (la bondissante, la roulante, ou encore la suivante), soit des obus aux nombreuses propriétés (8 types d'obus en tout !), des plus basiques, au plus pittoresques. Comme le plaisir n'attend pas, des hélicoptères seront accessibles durant la partie, pour vous envoyer des caisses pleines de munitions.



Les adversaires qui viendront à votre rencontre seront eux aussi des tanks, mais certaines installations, comme des tours de guet ou des champs de force, seront à détruire. Pour compliquer le tout, vos ennemis disposeront d'un soutien aérien. Et le décor même du jeu prendra toute son importance, puisque vos ennemis laisseront des traces dans le sol ; et comme les contrées dans lesquelles vous aurez à combattre sont très accidentées, la maîtrise du tir parabolique deviendra vite une nécessité.

Et puis, comme c'est un jeu tourné vers le massacrage fun et bon-enfant, vous pourrez aussi vous entre-tuer en réseau, ce qui est toujours plus convivial.

Pete Boule





Preview

AVENTURE/ACTION
PC CD-ROM
ÉDITEUR E.A.
DÉVELOPPEUR
DREAMWORKS ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE DÉCEMBRE



Tresspasser

Tresspasser sera l'adaptation en aventure de «The Lost World», le soi-disant film de Steven Spielberg. À mon avis, il n'a pas dû souvent mettre les pieds sur le tournage, trop occupé qu'il était à tourner de vrais films. On y incarnera le Dr Sarah Harding, alias Julianne Moore, excellente actrice dont les photos de nue saturent les serveurs des newsgroups de cul et les disques durs de Bob Arctor (elle a aussi joué dans autre chose que des navets : «Short Cuts», «Boogie Nights», «The Big Lebovski»). Ce sera en 3D temps réel avec, paraît-il, des tas de dinosaures. Non, après mûre réflexion, il y a de bonnes chances qu'il y ait des dinosaures. Ouais, c'est presque certain même.

monsieur pomme de terre





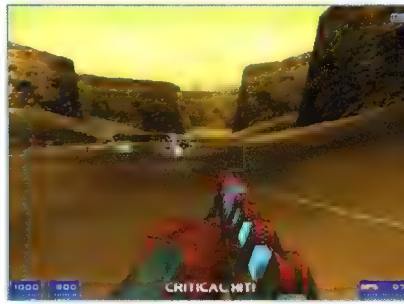
BETA VERSION

PAR LES CRÉATEURS DE BLOOD, VOICI UN SHOGO QUI NE MANQUE PAS DE SAVEUR. IMAGINEZ-VOUS À L'INTÉRIEUR D'UN ROBOT GÉANT POUR UN JEU À LA QUAKE. AHH, ENFIN, UN PEU DE NOUVEAUTÉ DANS LE MORNE UNIVERS DES SHOOTS !



Shogo Mobile Armor Division

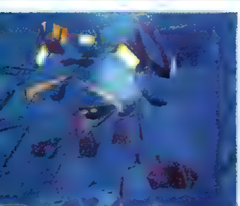


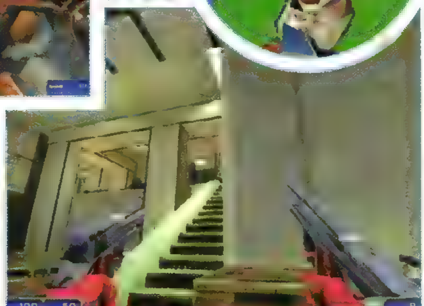




◀ Autre trouvaille : le Shogo [illegible] en réussissant un tir parfait (Critical Hit) [illegible] récupérera des points d'énergie [illegible]





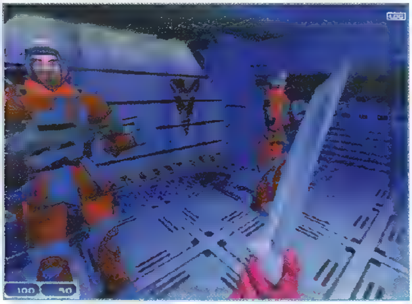


MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	GOLDORAK-LIKE
ÉDITEUR	MICROÏDS
DÉVELOPPEUR	MONOLITH PRODUCTIONS
SORTIE PRÉVUE	DÉCEMBRE

Shogo est une sorte de space opera dans le plus pur style graphique anime (nom générique désignant les films d'animation japonais et autres japoniaiseries). Chuis pas un grand fan de mangas. C'est le moins que l'on puisse dire. Mais nourri à grand renfort de Goldorak et de San Ku Kaï dès mon plus jeune âge, je ne pouvais pas laisser passer ce SHOGO, sans y jeter un coup d'œil bridé car curieux. Eh bien, laissez-moi vous dire que si Shogo ne devrait pas faire trop d'ombre à Half Life – si celui-ci daigne sortir avant la fin du prochain millénaire – notamment à cause d'une IA un peu débile, il recèle quelques trouvailles et un look bien particulier qui pourraient intéresser pas mal d'entre nous.

Mobile Combat Armor

Evidemment, Shogo se trimballe une bonne dose de détails caricaturaux dont on aurait pu se passer. La chanson du générique d'abord, braillée par une sorte de Candy qui aurait pris des amphet. Ensuite, la tronche des personnages en 3D avec les grands yeux caractéristiques des mangas. Arggg ! Ça craint. Mais pour le reste, c'est plutôt appétissant. L'ambiance rappelle furieusement Goldorak. Commandeur d'une unité d'assaut du Shogo, une mégacorporation spécialisée dans la cybernétique, vous vous retrouvez propulsé sur Cronus, une planète nouvellement colonisée.





Dans les hangars du Leviathan, le vaisseau en orbite autour de la planète, quatre énormes robots vous attendent bien sagement. Des armures de combats mobiles, pour être plus précis, puisque vous pourrez bien évidemment grimper dedans pour aller courir la gueuse.

Shogo n'a rien à envier à un Couac-like. On se bat en vue subjective, avec un arsenal de guerre plus que fourni (une dizaine d'armes dont un sabre et un excellent fusil sniper). Les affrontements sont titanesques avec des explosions terribles. Notre armure de combat peut se transformer en une espèce de véhicule sur coussin d'air ; ce qui s'avère bien pratique, pour circuler dans les couloirs à fond les manettes. L'impression de taille est, aussi, bien palpable quand on affronte de minuscules fantassins. D'ailleurs, on se retrouve rapidement de l'autre côté de la barrière pour des missions où il faut crapahuter à pied, équipé d'armes plus classiques (flingues, fusils mitrailleurs en tout genre). Et il y a encore plein d'autres trucs bien sous tous rapports, notamment le fabuleux mode multijoueur dont nous reparlerons bientôt, hé hé.





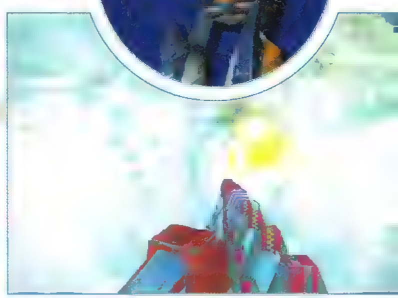
Un moteur flambant neuf

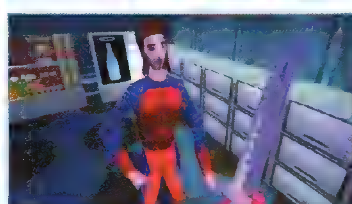
Le moteur 3D utilisé dans Shogo s'appelle le Litech Engine. Eh oui, c'est un petit nouveau et pas une évolution quelconque du moteur de Quake ou d'Unreal. En fait, c'est même un concurrent de Quake engine, puisque Monolith a été épaulé par Microsoft pour sortir ce moteur DirectX 6, dans le but à peine avoué de faire chier OpenGL. Le Litech n'est pas dégueu, c'est clair. Il monte en 1600x1200 avec la carte 3D adhoc. Y a des tonnes d'effets à la mode (réflexion d'environnement sur les flingues chromés, ombres détaillées, explosions à la Rage...). C'est vraiment beau et très fluide sur une grosse configuration. Car c'est là que le bât risque de blesser. Le Litech me semble très gourmand. Enfin, on verra ça, lors du test.

lansolo









Preview

STRATÉGIE/RÔLE
PC CD-ROM
EDITEUR TITUS
DÉVELOPPEUR
LINKS ART STUDIO
SORTIE PRÉVUE DÉCEMBRE





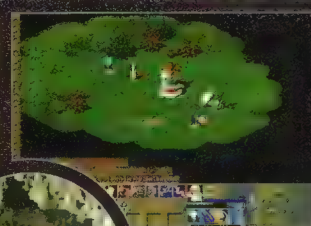
Rival Realms

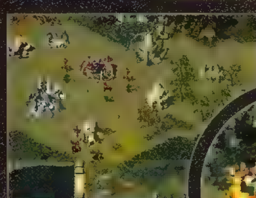
Ce jeu aura vécu bien des tribulations, avant de parvenir à se trouver un éditeur. Quand on est une petite équipe de développement roumaine, il est difficile de se faire reconnaître par les gros éditeurs, même si on possède un bon soft. Depuis plus d'un an qu'il traînait sur leurs bureaux, un d'entre eux s'est enfin décidé à le prendre. Mais un an pèse lourd dans le monde du jeu vidéo. Le soft qui était alors passé à notre rédaction a vieilli. L'épreuve du temps nous dira vraiment ce qu'il vaut. En attendant, le premier coup d'œil donne l'impression de se retrouver devant un warcraft. Mais en y jouant, on s'aperçoit vite qu'il repose sur des principes quelque peu différents. Pourtant basé sur les règles des jeux de stratégie, il rappelle le jeu de rôle. Ainsi chaque mission permettra à vos hommes et héros d'acquérir de l'expérience et d'augmenter de niveaux. Vos unités expérimentées pourront alors être importées dans les missions suivantes. Des trésors et des monstres, disséminés dans les cartes, offriront des objets capables de booster leur capacité.

L'ensemble de ces projets laisse présager de bons moments. Certes, le jeu sera d'un abord facile. Il sera loin d'atteindre la complexité d'un Total Annihilation. Si l'intelligence artificielle des adversaires est bien dosée, il permettra sans doute à bon nombre de nouveaux utilisateurs de s'initier au genre.

Kika





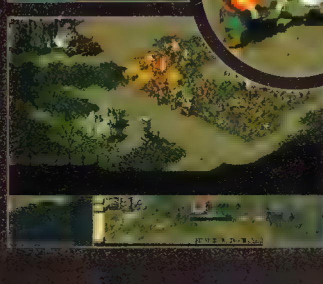




▲ Le tutorial permettra de bien connaître ses unités et de les utiliser à bon escient.



▲ Les raids sur les cités ennemies demanderont une bonne présence d'esprit pour contrôler ses propres magiciens et les magiciens adverses.





Joypad

Dreamcast N64 PlayStation Arcade



DREAMCAST
+ DE 300 JEUX

Blue Stinger Sega Rally 2
Virtua Fighter 3 T.B.
Resident Evil
Toutes les photos

Zelda 64
Ce que vous ne saviez pas

5 tests !
…es bofs et les flops

ODT
La démo jouable sur PlayStation

Et aussi
FIFA 99 (PS),
NBA Live 99 (PS),
K.O. Kings (PS),
…oF 98 (Neo Geo),
Turok 2 (N64),
Star Wars (Arcade)...

STRATÉGIE
PC CD-ROM
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR BULLFROG
SORTIE PRÉVUE DÉCEMBRE



Populous The Beginning



Ah ! Etre Dieu… Créer l'Homme à son image, l'envoyer se battre pour conquérir de nouvelles âmes et profiter de son omnipotence. Que ça fait du bien… Oui, mais être Dieu chez Bullfrog ne signifie pas être sans faille. Car, ici bas, les dieux sont faibles. Sans chaman pour conduire le troupeau de croyants, ils passent à la casserole. Que voulez-vous, de nos jours, même chez les dieux, la concurrence est dure. Ils sont trop nombreux, pour un monde trop petit. Alors, par chamans interposés, la guerre est totale. Conversion, tuerie, on se croirait revenu à l'époque de l'Inquisition.

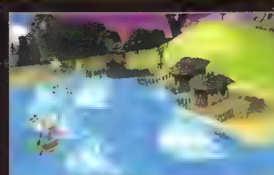
Comme son ancêtre, ce populous troisième du nom s'appuiera essentiellement sur la puissance spirituelle. La prière avec la mana (énergie de magie) sera l'essentiel de la force de frappe. Le chaman priera pour obtenir la grâce d'un sort (il faut bien les aider, ces petits hommes, à combattre pour votre gloire). Les hommes copuleront (ça, on nous le laisse deviner), pour augmenter le nombre de mana et d'hommes.

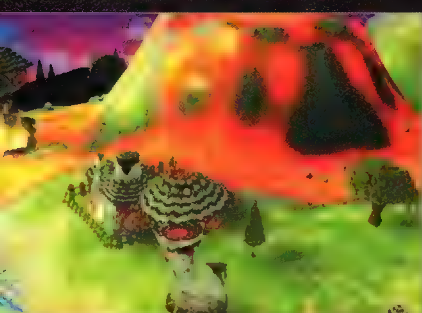
Dans la panoplie du parfait serviteur des dieux, vous découvrirez totems, obélisques et grottes de recueillement. En 3D avec moult animations, la guerre des dieux promet de ne pas être triste. Mais sera-t-elle jouable ? Chers frères, prenez votre gri-gri préféré et priez avec moi pour que ce retard d'un an n'ait pas été vain.

Kika

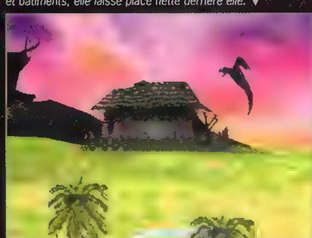


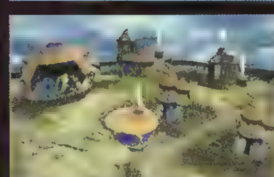
▲ Dans mon village, vous trouverez un temple pour éduquer un prêtre et recevoir les âmes converties, et des demeures où s'accroît, doucement mais sûrement, mon troupeau de serviteurs.





Les attaques par les airs sont des plus classiques. D'autres, plus vicieuses, sont basées sur les sorts appris. L'attaque la plus efficace est la tornade. Emportant hommes et bâtiments, elle laisse place nette derrière elle. ▼





1 AN DE joystick

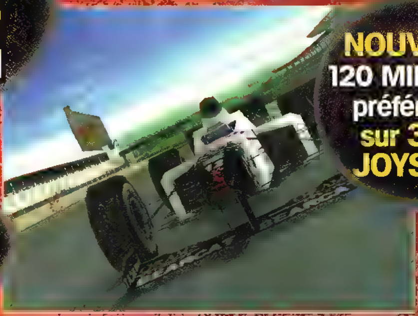
+ LE JEU

MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2

11 NUMÉROS DE JOYSTICK	418 F
+ LE JEU MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION	369 F
SOIT UN TOTAL DE	787 F
POUR VOUS	**489 F**



37% DE RÉDUCTION



NOUVEAU ! 120 MIN. à tarif préférentiel sur 3614 JOYSTICK



SOIT UNE ÉCONOMIE DE **298F**

OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à : **JOYSTICK BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9**

Oui, je profite de votre super offre **«1 an (11 n°s) + MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2»** pour m'abonner à Joystick, au tarif exceptionnel de 489 F seulement au lieu de 787 F, **soit plus de 37 % de réduction !**

Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :

❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre

Carte bancaire n° : ⎵⎵⎵⎵ ⎵⎵⎵⎵ ⎵⎵⎵⎵ ⎵⎵⎵⎵

Date d'expiration : ⎵⎵ ⎵⎵

Offre valable 2 mois et réservée à la France métropolitaine. Vous pouvez acquérir séparément les 11 n° de Joystick au prix unitaire de 38 F, et le jeu MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2 pour 369 F (+ 13 F de frais d'emballage et de port). Délai de livraison de votre jeu : 4 à 5 semaines après réception du premier numéro de votre abonnement. Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code postal : ⎵⎵⎵⎵⎵ Ville : ....

Date de naissance : ⎵⎵ ⎵⎵ 19 ⎵⎵

Ordinateur : ....

Les abonnés peuvent bénéficier de 2 heures de connexion à tarif préférentiel sur le 3614 JOYSTICK. (Pour en profiter, créer d'abord son pseudo sur le 3615 JOYSTICK.)

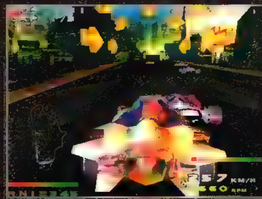
Pseudo : ⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵

Signature obligatoire :

ST276

Preview

ARCADE
PC CD-ROM
EDITEUR INFOGRAMES
DEVELOPPEUR
MELBOURNE HOUSE
SORTIE PRÉVUE DÉCEMBRE







DethKarz



▲ De la confidence même des développeurs, leurs inspirations directes ont été Super GT, Stunt Car Racer, WipEout, F-Zero et plus récemment Gran Turismo pour la tenue de route.

C'est Arctor qui va être content. Lui qui d'ordinaire n'a d'yeux que pour les softs élitistes (simulateurs de vol archi-pointus, wargames pour normaliens, etc.), ce bon Bob était tombé en pâmoison devant Wipe Out. Une belle histoire d'amour. Il était même allé jusqu'à transgresser sa condition, allant à l'encontre de tous ses préjugés bourgeois en s'achetant la machine du bas-peuple, une PlayStation, bien avant que le jeu ne soit adapté sur PC. Voici donc de quoi lui faire oublier à nouveau les perquisitions des huissiers qui font son joyeux quotidien : un autre jeu de bagnoles futuristes qui s'entre'cartonnent à coups de laser, mines et autres câlins à plasma. DethKarz proposera 12 véhicules définis par 6 caractéristiques (difficulté, vitesse, tenue de route, accélération, arme et armure), 12 circuits, 2 armes de base auxquelles viendront s'ajouter 9 types de bonus. Il sera possible de télécharger de nouvelles voitures via le Net (ou dans le CD de Joy, qui sait ?). Trois types de jeux solo seront proposés, ainsi qu'un mode multijoueur accessible en IPX et TCP/IP, jusqu'à 8 via un serveur ou à 2 par liaison modem. Et pour les amateurs de joujoux vibrants, DethKarz sera compatible avec les périphériques feedback DirectX. Ses développeurs nous assurent que le moteur tirera le meilleur parti de toutes les configs, du P166 au PII 400 (carte 3D obligatoire). On demande à voir...

monsieur pomme de terre





▲ Comme c'est le cas de plus en plus souvent, dans ce type de jeu, il sera possible de télécharger les meilleurs temps d'autres joueurs pour affronter leur véhicule sous forme de fantôme. Un système de classement mondial sera également mis en place.





IZB PRODUCTIONS ET LICKSHOT ENTERTAINMENT PRÉSENTENT
SUPRÊME
NTM / TOUR 98
SPECIAL GUEST BUSTA FLEX
12-11 LORIENT Kervaric / 14-11 NANTES Trocardiere / 15-11 CAEN Zenith / 17-11 LILLE Zenith / 18-11 BRUXELLES Forest National
21-11 STRASBOURG Rhenus / 22-11 NANCY Zenith / 25-11 PARIS Zenith / 27-11 MARSEILLE Dome
30-11 MONTPELLIER Zenith / 01-12 LYON Tony-Garnier / 04-12 BORDEAUX Medoquine / 05-12 TOULOUSE Palais des Sports
17-12 CHALON-SUR-SAÔNE Parc des Expositions / 18-12 CLERMONT-FERRAND Maison des Sports / 19-12 GENEVE Arena
CONCERT SUPPLÉMENTAIRE / 24-11 PARIS Zenith
IZB
LICKSHOT ENTERTAINMENT
WWW.SUPREME-NTM.COM
epic
SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP

BETA VERSION

AH ÇA, DEPUIS QU'ILS SE SONT LÂCHÉS AVEC GRAND PRIX LEGENDS, LES DÉVELOPPEURS DE SIERRA SPORTS SE LA PÈTENT UN MAX AVEC LES JEUX DE CAISSES. APRÈS LES FORMULE 1 DE 1967, C'EST DONC AU TOUR DES VIPERS D'ÊTRE AU CENTRE D'UNE SIMULATION DE POINTE, TOUTEFOIS MOINS ÉLITISTE QUE SON PRÉDÉCESSEUR.



Viper Racing











PC CD-ROM
SIMULATION DE WOUATURES
SIERRA SPORTS
MGI
DÉCEMBRE

Encore sous le choc de Grand Prix Legends, c'est avec une certaine fébrilité que j'insère le CD de Viper Racing dans mon médiocre lecteureux de cédéromeux fois seize vitesseux. Comme on dit en corseux. Et il y a de quoi être impatient puisque Viper utilise le moteur de GPL, certainement pas le plus performant du point de vue graphique, mais tout simplement excellent en ce qui concerne le modèle physique de la voiture. Le temps de régler toutes les options au maximum et de lancer le benchmark intégré (36,7 frame/secondes en 800*600, sur un P2 300, Voodoo 2), et me voici sur la grille de départ. Bon, on s'en doutait, le graphisme n'est pas à tomber par terre. Très correct, bien fait, mais assez carré et à première vue pas extraordinaire. Qu'importe, ce n'est pas ça le plus important. Devant moi, 7 voitures attendent le feu vert pour libérer leurs chevaux d'élevage. Dont acte. J'accélère à fond pour faire comme tout le monde, et ça ne loupe pas : la caisse part en tête à queue, dans un déluge de crissements pneumatiques. Je me repositionne dans le bon sens, alors que le reste de la meute est déjà au premier virage. Je me dis alors que c'est foutu, que jamais je ne les reverrai. Grave erreur puisque j'assiste alors à un carambolage impressionnant impliquant 4 concurrents. Les voitures se choquent, s'entrechoquent, font des tonneaux, révélant au spectateur une des premières grosses différences avec GPL : la carrosserie des voitures se déforme de façon très réaliste, en fonction des chocs reçus. Et cela peut aller très loin, puisque même le toit peut s'écraser en cas de tonneaux. Ce sont mes vertèbres qui vont faire la gueule. J'arrive alors sur les lieux à plein régime et je décide d'apporter ma modeste contribution à ce massacre automobile. Et là, non content d'exploser la carrosserie, je détruis les suspensions et les roues de mon véhicule d'exception, avant de faire à mon tour moult tonneaux. En vue interne, le vomi n'est pas loin de la commissure des lèvres. Seul truc un peu con : malgré le toit de la caisse écrasé en vue externe, le tableau de bord et le pare-brise sont intacts.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

NOUVEAU ! LES RELIURES JOYSTICK





N°88

- **Tests :** F22 Air Dominance Fighter, Screamer Rally, Blade Runner, F1 Racing Simulation, Ultima Online, G-Police, Tomb Raider 2, I-War
- **Sur le CD :** FIFA 98, Test Drive 4, Seven Kingdoms, Les Boucliers de Quetzalcoatl, Golgotha, GTA, Kick Off 98, Linkds 98, Manx TT
- **Soluces :** Riven, Dark Earth, Les Boucliers de Quetzalcoatl

N°89

- **Tests :** Red Baron 2, Quake 2, Wing Commander Prophecy, Balance of Power, Seven Kingdoms, Worms 2, Battlespire, Men in Black...
- **Sur le CD :** Journeyman Project 3, Wing Com. Prophecy, Genocide, Acura Soccer 2, Dark Reign, F1 Racing Simulation, Hercule...
- **Soluces :** The Curse of Monkey Island, I-War, Zork, Lands of Lore 2.

N°90

- **Tests :** Flight Unlimited II, The Journeyman Project 3, Adidas Power Soccer, Super Puzzle Fighter II Turbo, 747, Zéro Zone...
- **Sur le CD :** Balls of Steel, Frogger, Andretti Racing, F-22 Raptor, Ultim@te Race, Dark Omen, Lords of Magic...
- **Soluces :** Tomb Raider II, Dementia, Space Quest IV...





N°91

- **Tests :** Mysteries of the Sith, Dark Omen, Fallout, Ubik, Balls of Steel, Ultim@te Race Pro, F/A-18 Korea, Egypte 1156 av. J-C...
- **Sur le CD :** Battlezone, Aircraft, East Front, F/A 18 Korea, Gruesome Castle
- **Soluces :** Egypte 1156 av. J-C, Journeyman Project 3.

N°92

- **Tests :** Battlezone, Redline Racer, Shadow Master, I76 Nitro Riders, Formula One 97, Airliner 98, Spearhead, Deadlock 2
- **Sur le CD :** Falcon 4.0, Power Boat, Army Men, Croc, Deadlock 2, L'Odyssée d'Abe, Heavy Gear, Longbow 2
- **Guides de jeu :** Wing Commander Prophecy, Sub Culture, Dark Reign

N°93

- **Tests :** Starcraft, F-15, Die by the Sword, Soldiers at War, Forsaken, Incoming, F1 Grand Prix II, Jaggernaut
- **Sur le CD :** Hexplore, Die by the Sword, 5 Elements Masters, Armor Command, Incoming, Ancient Evil
- **Guides de jeu :** Dark Reign (suite), Zero Zone, Starcraft, Mysteries of the Sith...





N°94

- **Tests :** Unreal, Coupe du monde 98, World League Soccer '98, Monster Truck Madness 2, Special Ops, Hexplore, Might & Magic 6
- **Sur le CD :** Coupe du monde 98, Commandos, Comanche Gold, Barrage, N.I.C.E. 2, Formula 1 97, X-Com
- **Soluces :** Betrayal in Antara, Mysteries of the Sith, Fallout

N°95

- **Tests :** Heart of Darkness, Commandos, Final Fantasy, Gex 3D, Conflict Freespace, Yannick Noah Great Courts 3, Micromachine V3
- **Sur le CD :** GT Racing 97, F-15, Scars, Addiction Pinball, Warlords 3, Super Touring Car, Queen the Eye
- **Soluces :** Die by the Sword, Croisades, Battlezone 1re partie

N°96

- **Tests :** Colin Mac Rae, Creatures II, Grand Prix Legends, Hardwar, Klingon, M.I.A., Need for Speed 3, People General...
- **Sur le CD :** O.D.T., Speed Busters V2000, Wing Commander Secret Ops, Carmaggedon 2, Motocross Madness, Hardwar, SIN, ...
- **Soluces :** Unreal, Feebles Files



Pour recevoir chez vous des anciens numéros ou des reliures de collection, remplissez ce bon. Pour chaque numéro commandé, nous vous demandons 7 F de participation aux frais postaux.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION *(Attention : les numéros 1 à 80 sont épuisés !!!)* :

• Je commande le(s) numéro(s) .... à 45 F, soit un total en francs de ....

RANGEZ VOS MAGAZINES :

• Je commande .... reliure(s) à 69 F, soit un total en francs de ....

MONTANT TOTAL À RÉGLER PAR CHEQUE À L'ORDRE DE JOYSTICK : ....

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

Code Postal |_|_|_|_|_| Ville ....

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
VPC JOYSTICK - BP 4 - 59718 LILLE CEDEX 9









Une course enrichie en gaufres

Si l'animation s'avère fluide, il semble par contre que l'impression de vitesse soit à revoir. On n'a vraiment pas la sensation de rouler à des allures prohibées, excepté lorsque l'on est vraiment à fond de sixième. Ce défaut n'enlève rien à l'habileté qu'il faut déployer pour piloter la voiture. Braquage, contre-braquage, dosage du freinage et de l'accélération, trajectoires tip-top et dérapages au frein-à-main, voilà autant de paramètres qu'il faudra contrôler au mieux pour briller en société. Sans compter les réflexes de castors à posséder (oui, c'est bourré de réflexes les castors), lorsque vos adversaires se panent devant vos roues ou lorsqu'ils s'adonnent aux joies de la poussette maudite (un petit coup à l'arrière de la voiture et vous voilà parti dans le ravin). Surtout que, contrairement à GPL - et hop deuxième différence - vous pouvez couper à travers champs si le cœur vous en dit. Par contre, il n'est pas sûr que vos suspensions apprécient la balade. Cela m'amène à vous parler des circuits, au nombre de 8. Les 3 premiers sont faciles, il suffit généralement d'aller à fond. Les 2 autres sont plus fins, et enfin les 3 derniers combinent longévité et routes piégeuses. Les décors alternent les environnements urbains, désertiques et campagnards. Rien de véritablement nouveau, quoi.





Et, un ! Et, deux ! Et un ! deux ! trois !

Troisième nouveauté, le jeu est sponsorisé par Jacquet. Non, je déconne. En fait, il existe un mode Carrière qui vous permettra de grimper les échelons de pilote à la force de votre poignet. Outre la gloire, chaque victoire vous apportera la thune nécessaire pour acheter de nouveaux équipements et ainsi améliorer les performances de votre voiture. Des turbos, des amortisseurs, des kits de freins, tout pour satisfaire votre boulimie de tuning. Vous pourrez même personnaliser la peinture de votre Viper grâce à l'éditeur graphique intégré. Enfin, les acharnés pourront passer un temps fou à régler la bagnole sous toutes ses coutures, exercice qui sera même pratiquement obligatoire pour certains circuits. Bref, Viper Racing s'annonce tout bonnement excellent. Reste à voir si ce problème d'impression de vitesse sera atténué dans la version finale. On espère bien fort.

Fishbone

LES BONS PLANS DE JOYSTICK

GRIM FANDANGO



INTÉRÊT 85



ÉCONOMISEZ 38 F

Découpez le bon ci-joint, présentez-le dans un magasin Score Games et économisez 38 F sur l'achat de l'un de ces jeux.

SPEED BUSTERS



1 jeu acheté, Joystick remboursé !

GRÂCE À

SCORE GAMES MULTIMEDIA

joystick



BON POUR 38 F* DE RÉDUCTION

sur l'achat des jeux

Grim Fandango

prix minimum après réduction : 329 F

ou Speed Busters

prix minimum après réduction : 299 F

A présenter dans un magasin Score Games* pour une réduction immédiate, ou à envoyer au service de vente par correspondance de Score Games.

joystick

SCORE GAMES

* Offre non cumulable, valable jusqu'au 30/11/98 dans la limite des stocks disponibles.

*30 magasins en France, adresses sur le 3615 SCOREGAMES

Preview

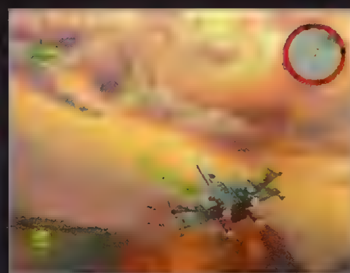
ACTION STAR WARS
PC CD-ROM
EDITEUR LUCAS ARTS
DÉVELOPPEUR FACTOR 5
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE





Rogue Squadron





La gigantesque machine impériale à ramasser du pognon s'est remise en route. Bientôt les nouveaux films Star Wars, bientôt X-Wing Alliance. Et en attendant, pour se chauffer, Lucas Arts nous met en bouche avec deux produits plus orientés grand public : La Bible de Star Wars (voir news) et Rogue Squadron. Rogue Squadron c'est l' « Escadron des gredins ». « Oui, des gredins, mais des gentils gredins », susurre la Princesse Leïa... Pfff, désolé. Rogue Squadron, c'est surtout un aveu de la part de Lucas Arts. L'aveu que le premier niveau de Shadow of the Empire était vraiment le plus réussi. Vous vous souvenez ? Le niveau où on pilotait un Speeder. Y fallait entortiller un câble entre les papattes de ces gros pachydermes d'AT-AT. Rogue Squadron nous propose le même genre de gameplay. On va pouvoir piloter tous les coucous mythiques de la Guerre des Étoiles et aller se dégourdir le laser de Tattooine à Kessel, parce que s'il fallait compter sur Mark « blaireau » Hammil, c'en serait bel et bien fait de l'avenir de la galaxie.





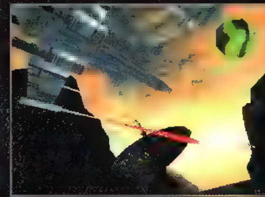
L'X-Wing, le V-Wing, l'A-Wing : il leur reste plus qu'à faire voler des Chicken-Wing pour parfaire le tableau. ▼











◀ Ça faisait longtemps qu'on n'avait plus eu ce plaisir, dans un jeu Star Wars : l'attaque de l'Étoile Noire en direct live.

Bon. Pas de doute, on est à des années lumière de Rebel Assault. Rogue Squadron exploite un moteur en full 3D et on peut se balader partout. Chaque vaisseau dispose de deux armes (pour le Speeder, on retrouve même le fameux harpon) et d'une fonction spéciale. Ce qui est cool pour un simulateur Star Wars, c'est que l'action se passe à la surface des planètes. Les contrôles, plutôt basiques, nous rappellent aussi que c'est l'action qui prime dans ce genre de produit. La difficulté semble d'ailleurs assez relevée. Les nombreuses missions de Rogue Squadron (combat, reconnaissance, escorte...) se décomposent en plusieurs tableaux. On devra, par exemple, aller délivrer des prisonniers puis les raccompagner à la sortie tout en décimant des hordes de troopers affamés.

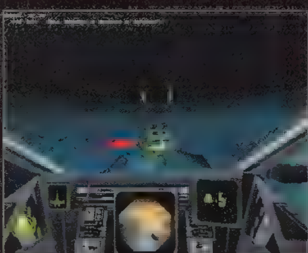
Mais le plus intéressant, dans tout ça, c'est le retour de l'Étoile Noire. Ça faisait un bail qu'on nous avait pas proposé d'aller dégommer la résidence d'été de Lord Casque Noir. Oui, Chewie : ça sera en test, le mois prochain.

Iansolo









▲ Parmi les différentes vues caméra, vous serez aux premières loges avec la vue de l'intérieur du cockpit.





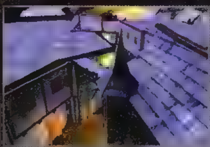


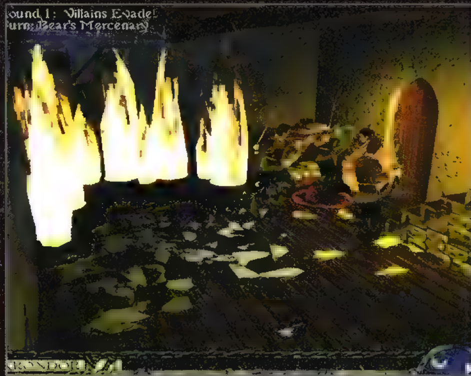


▲ En plus d'affronter des chasseurs, des bombardiers, des AT-AT, des AT-ST et plein d'autres machins impériaux, vous pourrez tester votre habileté en dégommant des cibles minuscules comme ces ridicules petits fantassins.

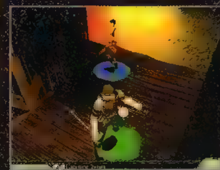
Preview

JEU DE RÔLE
PC CD-ROM
DÉVELOPPEUR PYROTECHNIX
EDITEUR SIERRA
SORTIE PRÉVUE DÉCEMBRE









◀ Les sorts provoquent des explosions lumineuses.

Return to Krondor



▲ Les combats s'effectuent par tour. Sort où attaque physique prennent des points de temps.

Les terres de Krondor sont plutôt mal famées. En dehors des bandits et autres êtres du même acabit, il existe de dangereux pirates écumant les mers. Ils n'hésitent pas à attaquer les plus puissants qui se présentent au bout de leur épée. De plus, quand un contrat est lancé, ils sont prêts à tout pour obtenir la récompense. Alors, il ne faut pas s'étonner que l'Église finisse par se faire agresser. La gemme transportée par leur navire était trop belle pour se perdre dans un sombre monastère. Dommage pour l'Église et pour les pirates, car la gemme coula avec le bateau. Du coup, tous les ruffians en quête de richesse et d'aventures sont prêts à retourner grain par grain les terres de Krondor.

Vous intervenez à ce moment précis dans le scénario. Non, vous n'êtes pas un ruffian. Vous êtes un jeune homme voleur à ses heures, certes, mais d'un rapport honnête tout de même. Malgré ce petit défaut, vous vous placez du côté des bons. Comme cette quête s'annonce longue (chercher une gemme perdue dans un océan est loin d'être évident), vous ne serez pas seul. Au fur et à mesure du déroulement de l'aventure, des compagnons vous rejoindront. Sorcière à tenue provocante ou guerrier perclu de chagrins, vous tous n'aurez qu'une idée en tête : retrouver la gemme disparue, la Larme des Dieux, et découvrir quel est le personnage infâme qui se cache derrière les pirates.











Se promener dans la ville est à ses risques et périls. Certains quartiers sont très malfamés. Entre les brigands et les enfants, on ne sait plus où mettre ses pas. ▶

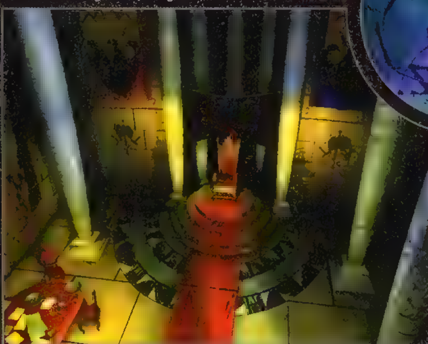


Les scènes vidéo rythment le scénario pour souligner les passages importants. ▼



▲ Un homme costaud qui a besoin d'aide ! N'écoutons que notre bon cœur pour lui porter secours : il y aura peut-être une rémunération.





Le scénario promet d'être de longue haleine. Raymond E. Feis, plus connu pour ses romans d'heroic-fantasy (Faeri Tales), nous a préparé dix chapitres pleins de rebondissements. Vous n'allez pas vous ennuyer. En dehors de la quête principale, chaque chapitre comportera des sous-quêtes. Même si elles ne sont pas directement reliées à la recherche de la gemme, elles vous donneront de précieuses indications. Passer d'un chapitre à l'autre n'inclura pas l'obligation d'effectuer toutes vos quêtes. Leur présence permettra juste d'approfondir le scénario et de casser la linéarité du produit. Ainsi, si vous désirez bien jouer votre rôle de jeune premier, vous aurez l'occasion d'affronter des adversaires très divers suivant les quêtes menées.

Le nouveau moteur va vous en mettre plein la vue. Il vous permettra de vous déplacer dans de superbes décors fouillés. Entre les lumières magnifiques et les nombreux détails, vous ne saurez plus où donner de la tête. Pour vous aider à vous en sortir, l'environnement sonore sera adapté à l'emplacement que vous occupez. Ainsi, proche d'une source d'eau, vous en entendrez la musique. Mais si vous vous éloignez, elle décroîtra doucement jusqu'à ne plus glouglouter à vos oreilles. Même si apparemment, les déplacements à l'intérieur du décor seront limités, vous pourrez observer les plus proches et interagir avec certains d'entre eux. L'interface semble très clean, tout comme le système des combats. Les déplacements en temps réel se superposent à des combats au tour par tour, offrant ainsi la possibilité de travailler la tactique et d'utiliser plus de 60 sorts sans paniquer. De gros efforts ont été faits sur la maniabilité du personnage. Si tout le jeu est de la même qualité que les premiers chapitres entrevus, alors il faut s'attendre à avoir un jeu de rôle prêts à mordre les concurrents.

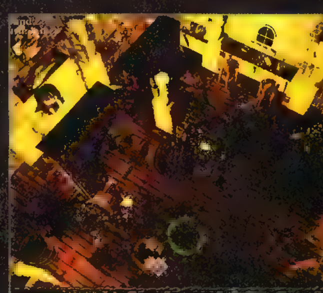
Kika



▲ Les décors sont très détaillés. Lumineux et riches en couleur, ils méritent d'être admirés sous toutes les coutures.







Preview

ACTION 3D
PC CD-ROM
DÉVELOPPEUR CORE DESIGN
EDITEUR EIDOS
SORTIE PRÉVUE DÉCEMBRE





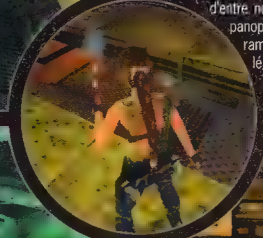
Tomb Raider 3

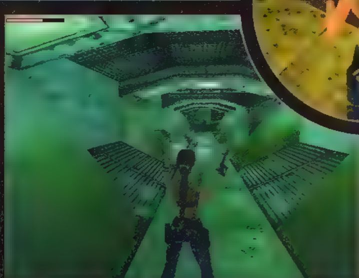


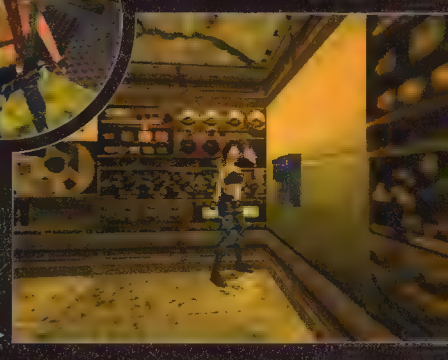
La nana la plus friquée du jeu vidéo revient parmi nous. Comme elle est toujours pétée de thunes, et qu'elle n'a vraiment rien à foutre de son existence, elle ressort les flingues et court à l'aventure pour tirer des coups à droite, à gauche. Ici, elle aura enfin l'occasion d'exprimer son fantasme caché de l'amour de l'homme en uniforme, et de vider ses chargeurs sur des vigiles et des militaires puissamment armés. Pour la circonstance, Lara aura changé sa garde-robe. Elle laissera son short et son body pour enfiler un treillis camo-bleu, et dévoiler un décolleté coquin. Le chirurgien esthétique est aussi passé par là ; malgré les années, Lara n'a pas pris un pète de cellulite. Son visage a même été affiné de manière à ce qu'on puisse voir les oreilles, et la poitrine ressemble de moins en moins aux pyramides de Khéphren et Mykérinos. De plus, le ravalement de façade ne se limitera plus à l'héroïne, puisque le décorateur a découvert le triangle au hasard de ses recherches sur les différentes formes de facettes exploitables. Un électricien de talent aura refait un éclairage plus riches des décors rencontrés. Enfin, pour le plus grand plaisir des plus pervers d'entre nous, Lara pourra enfourcher une nouvelle panoplie de véhicules, et, enfin, se mettre à ramper, dévoilant au joueur ses formes légendaires...

Pete Boule









▲ Lara retrouvera ses couloirs chéris...

ainsi que ses interrupteurs adorés. ▶

BETA VERSION

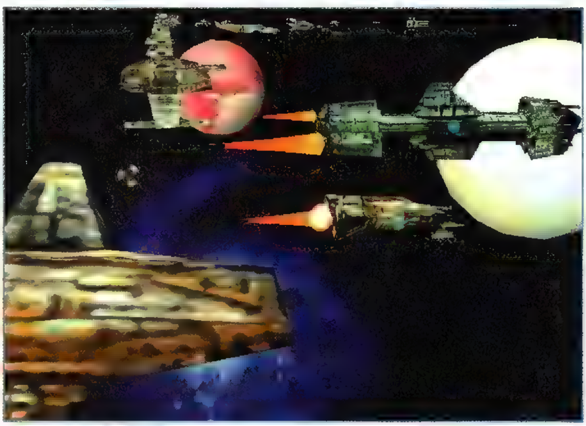
CE QUI FRAPPE CHEZ LES COYOTES DE VIBES, C'EST LEUR COHÉRENCE. JE M'EXPLIQUE. LORSQU'ILS SONT VENUS NOUS VOIR, EN AVRIL DERNIER, POUR NOUS PRÉSENTER MANKIND, LEUR PROJET DE JEU DE CONQUÊTE SPATIALE ENTIÈREMENT ONLINE, ILS DÉBORDAIENT D'IDÉES GRANDIOSES ET EXCITANTES. EXCITÉS, QU'ON ÉTAIT. AUJOURD'HUI, ALORS QUE C'EST À NOUS DE LEUR RENDRE VISITE, LA PLUPART DE CES IDÉES SE RETROUVENT CONCRÈTEMENT DANS LEUR JEU, OU SONT EN PASSE DE L'ÊTRE. UN PEU SCIÉS, QU'ON EST.



Mankind







MACHINE	PC CD-ROM
[illegible]RE	CONQUÊTE SPATIALE ONLINE
[illegible]UR	CRYO
DÉVELOPPEUR	VIBES
SORTIE PRÉVUE	NOVEMBRE-DÉCEMBRE 98

Bon, autant vous le dire tout de suite, ceci n'est pas une " bêta-version " au sens où nous l'entendons habituellement : les chacals ont pris du retard (nous faire ça, à nous !) et le lancement du bêta-test sur le Net ne s'est pas fait début octobre comme prévu. Nous nous sommes donc déplacés, Moulinex, le docteur Kant et ouamself jusqu'au repaire parisien de Vibes. Là, après avoir piqué la chaise d'un graphiste épuisé et poussé du pied un ou deux programmeurs qui finissaient leurs trois heures réglementaires de repos par jour, nous avons pu jouer avec la version du moment. Elle tournait sur le serveur installé aux États-Unis (à New-York), via un proxy sur place. Dire que ça tournait bien serait un mensonge : l'équipe était en train d'intégrer énormément de choses à la fois et certains ajouts avaient même été faits la veille, à 3 h du matin. Sans compter les lignes de codes modifiées à la volée pendant que nous jouions (" Euh, Eric ? J'ai un truc bizarre, là... "). Mais malgré les plantages et la masse d'éléments qui restait à implémenter (voir l'encadré " Respirez... Poussez, poussez, poussez ! "), il y avait moyen de se faire une idée.

RESPIREZ... POUSSEZ, POUSSEZ !

L'accouchement de Mankind ne sera pas facile : le bébé se présente bien, mais il y a encore beaucoup de travail. Voilà les principaux manques de la version à laquelle nous avons joué :

L'interface : elle était très peu avancée. Les boutons sont là, mais pratiquement toutes les descriptions des menus (ordres, constructions, chat, achat/vente, etc.) restaient à faire. L'aide en ligne était totalement absente. Tout cela représente un gros chantier.

Le système de communication : Mankind intégrera une messagerie propre au jeu qui permettra de causer avec les autres apprentis-empereurs ou de savoir si vos alliés sont actuellement connectés. Ce n'était pas intégré du tout.

Certaines animations : les petites animations concernant les vaisseaux immobiles ou certains mouvements restaient à faire. De plus, des bugs graphiques lors du déplacement de troupes ou des combats subsistaient. Rien de grave, juste une question de finition.



Dernier rappel avant embarquement

Pour ceux qui n'auraient pas tout suivi (à qui je conseille l'exxxxxcellent numéro 93 de Joystick), je rappelle les principes : Mankind est un jeu strictement online qui propose à un nombre illimité de joueurs de partir à la conquête de près de 900 millions de planètes. Dans cet univers immense, vous pourrez coloniser la surface desdites planètes (pour installer vos bases et extraire des ressources), créer de véritables armadas



spatiales pour affronter vos ennemis, établir des stations orbitales, ou tout cela à la fois. Contrairement à Ultima Online, le jeu ne s'arrête jamais : quand vous vous déconnectez, non seulement vos constructions restent sur place, mais vos vaisseaux continuent leur route, vos laboratoires leurs recherches, vos mines extraient des ressources et vos installations se défendent en cas d'attaque. Autre différence par rapport à UO, vous n'êtes pas contraint de choisir une profession, une classe de personnage. Si vous êtes plutôt gestionnaire, colonisez un maximum de planètes, bâtissez-vous un empire économique et vendez une partie de vos productions (ressources, mais aussi unités ou technologies) ; si vous êtes du genre pirate, montez une flotte de flibustiers des étoiles et écumez les systèmes solaires à la recherche de vaisseaux isolés ou de cargos imprudents ; si enfin vous préférez les honneurs de la carrière militaire, ralliez un des deux empires présents dans l'Univers et montez en grade et en puissance, en effectuant les missions que l'on vous assigne. Ah oui, je ne vous ai pas dit : il y a deux immenses empires (chacun géré par un gredin de chez Vibes) qui se livrent une guerre impitoyable. A vous de choisir si vous rejoignez un camp ou préférez rester neutre. Mais ne vous faites pas d'illusion, l'un des deux vous rattrapera un jour ou l'autre, et comme disait, avec une voix métallique, un flipper de mon enfance : " L'empereur Ming t'attend ! ".



▲ Eric Bec[illegible] le code [illegible] et [illegible] des plantages lors du betatest. Pendant la semaine [illegible] Kant [illegible] répare tout ce qui tombe en panne. Chez Vibes [illegible] est [illegible] à faire [illegible] tout ce qu'il touchait. C'est ça aussi la détente du week-end.

A CONSOMMER À PARTIR DU... ?

Il y a un mois encore, Vibes pensait ouvrir le bêta-test public courant octobre, de façon à lancer officiellement le jeu tout début novembre. Mais le bêta-test a pris du retard et a été repoussé à fin octobre (à l'heure où j'écris. Visitez leur site pour en savoir plus : [illegible]). Outre l'élimination de tous les bugs petits et grands (ce qui en soit, peut prendre du temps), il reste à tester les serveurs face à un nombre important de connections simultanées : voir s'ils résistent et dans quelles conditions. Cette dernière opération, qui se fera en augmentant progressivement le nombre de bêta-testeurs, peut réserver des surprises désagréables. Après tout, il n'y a eu que peu de jeux online avec des milliers de joueurs en même temps. C'est un domaine encore en friche. Les coyotes de Vibes restent confiants et nous assurent que le jeu sera lancé au plus tard fin novembre. Il peut d'ailleurs subir des modifications après sa sortie grâce à un système de patch automatique online. De toute façon, mieux vaut que le jeu soit en retard, plutôt que de proposer (que ce soit online ou en CD-Rom) un jeu mal fini parce que sorti prématurément.

Du classique pour commencer...

Au tout début, vous êtes débarqué dans une station orbitale d'un des empires. Le système solaire n'a pas été choisi au hasard : vous êtes entouré de gens ayant le même fuseau horaire que vous (eh oui, qui dit online, dit mondial. Non, rien à voir avec le foot, n'insistez pas). Comme le serveur calcule les densités de population, il vous aura fait commencer dans un système où il y a de la place, pas de souci. Votre pécule de départ en poche, vous achetez un véhicule constructeur et vous cherchez un coin où installer votre première base (pardon, s'cusez-moi, pardon, désolé, s'cusez-moi, bonjour, oups pardon, bon appétit, s'cusez-moi). Des planètes, il y en a de toutes les tailles et de tous les types (terrestres, océaniques, montagneuses, désertiques, lunaires ou gazeuses), l'embarras du





▲ Les planètes connaissent, bien entendu, l'alternance du jour et de la nuit. Une heure de temps représentant 24 [illegible] dans le jeu.

Rien ne vous empêche de devenir garagiste de l'espace, en revendant les vaisseaux que vous construisez ou en offrant des facilités de réparations.

UN JEU, UN CD ; TROIS POSSIBILITÉS

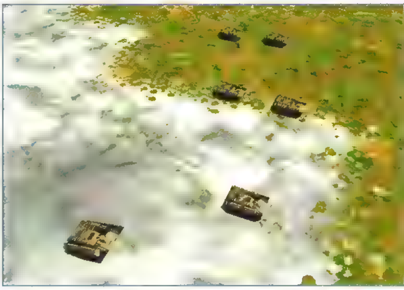
Une fois le bêta-test terminé, vous pourrez obtenir Mankind de deux façons différentes. Soit vous achetez le jeu en magasin et vous avez alors un CD-Rom avec un code d'accès vous permettant de vous enregistrer gratuitement online pour une période d'un an. Soit vous téléchargez le jeu (un gros fichier compressé de moins de 30 mégas) depuis un des sites le proposant (joystick.com sera un des tout premiers, soyez en sûr !). Vous avez alors la version dite " shareware " du jeu : vous pourrez jouer gratuitement, mais vous serez limité en nombre d'unités et en développement technologique. Pour accéder au jeu complet, il vous suffira d'effectuer votre paiement en ligne. Que vous achetiez le jeu en boutique ou en ligne, cela vous coûtera le même prix (environ 300 F) pour jouer à volonté pendant un an. Reste le prix des communications, évidemment.

Du char d'assaut au croiseur stellaire, en passant par les stations orbitales et les intercepteurs furtifs, il y a environ 160 unités différentes.

choix quoi. Ensuite, vous construirez des mines pour extraire les ressources de la planète : gaz, pétrole, fer, roche, eau, uranium. Ces dernières sont les ressources de base : il en existe d'autres, beaucoup plus rares, dont l'exploitation permettra de découvrir de nouvelles technologies. Vous bâtissez des centres de recherche pour amuser vos savants (et avoir accès à de nouveaux arbres technologiques), des entrepôts (pour augmenter vos capacités de stockage de ressources), des villes et cités pour votre main-d'œuvre, puis des tanks, des hélicos et des avions pour discuter entre voisins. Une fois tranquille, vous construirez des vaisseaux spatiaux, des stations orbitales, bref au total environ 160 unités différentes au départ, réparties sur au moins 4 arbres technologiques.

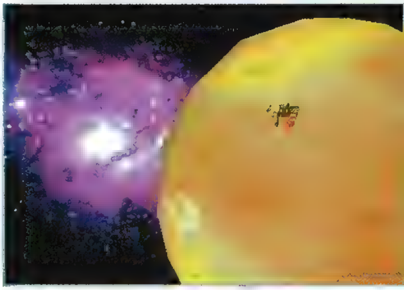
Un ami vaut mieux que deux tu l'auras

Une fois un peu installé, vous regarderez de plus près comment fonctionne une base impériale. On y trouve un magasin où vous pouvez acheter et vendre des ressources ou des vaisseaux, dans la limite des stocks disponibles. Vous y trouverez également des quêtes ou des missions à accomplir (transporter telle ressource à tel endroit, attaquer tel ennemi de l'empire, explorer tel coin de la galaxie, etc.) qui vous permettront de gagner votre croûte en tant que mercenaire et/ou de monter en grade au sein de l'empire. Classique, pensez-vous. Et si je vous dis que vous pouvez, vous aussi, avoir vos propres stations , y vendre vos





ressources ou vos vaisseaux, y entamer une carrière de garagiste/maquilleur de vaisseaux d'occaz et y proposer vos quêtes contre récompense (quêtes que vous pouvez ou non réserver à vos alliés). Parlons alliance, justement. Il existe trois niveaux de relations diplomatiques dans Mankind. Pour vos " Ennemis ", vos installations sont fermées et vos vaisseaux tirent à vue. Pour vos " Amis ", vos installations sont ouvertes, ils peuvent y acheter et réparer ; c'est d'ailleurs le réglage par défaut vis-à-vis de votre empire de départ. Enfin, avec vos " Alliés ", vous partagez vos vaisseaux ou vos ressources sans limite. Mais vous pouvez aussi régler tout cela individuellement pour chaque bâtiment : rien n'empêche d'interdire l'accès d'une station spécifique à vos alliés.
Puisqu'on parle d'alliés, laissez-moi vous dire que vous aurez besoin d'amis sûrs. Ce ne sera déjà pas une mince affaire que de résister en direct aux convoitises de ce que la galaxie compte de voyous et de malhonnêtes gens, quand vous serez connectés, alors, imaginez ce qui peut se passer quand vous n'êtes pas là...

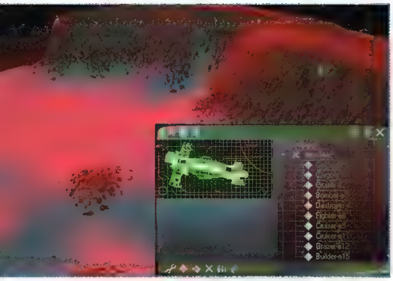




Certaines planetes sont immenses et pourront être le théâtre de batailles dignes des jeux de stratégie en temps réel classiques ▲

GARDE-FOUS

Bien malin qui, lors du bêta-test d'UO, pouvait prévoir à quel point les PK et les hackers pouvaient gâcher un jeu. Il est clair qu'aujourd'hui aucun projet sérieux de jeu online ne peut se passer d'une réflexion sur le moyen de limiter les nuisances de ces deux engeances, Mankind ne fait pas exception. Contre les PK (Player Killer), ces joueurs qui ne s'amusent qu'en détruisant les autres, si possible à 10 contre 1 et en trichant, Mankind offre la protection des Empires. Enrôlez-vous et vous ne serez plus seuls puisque tous les membres de votre Empire pourront vous soutenir. L'Empire en question pourra même mettre certaines têtes à prix ou lancer des quêtes récompensées contre les planètes des voyous qui s'attaquent à ses fidèles serviteurs. Contre les hackers, qui parviennent à tricher en modifiant le programme, Mankind est mieux armé qu'Ultima Online. Bien sûr, aucun système n est inviolable. Mais à partir du moment où toutes les informations sensibles se trouvent dans les serveurs gérés par Vibes (et non sur les bécanes des joueurs), la tâche du tricheur est singulièrement compliquée et surtout les modifications suspectes sont immédiatement détectables.



▲ Les constructions possibles sont regroupées par arbres technologiques.

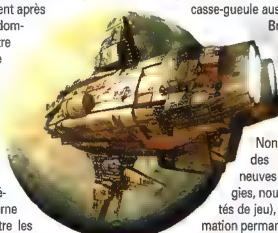


▲ 900 millions de planètes différentes et un nombre infini de joueurs. Mankind donne dans le gigantisme

LE COYOTE D'OR

Vibes, c'est une toute petite équipe (le noyau est composé de 6 personnes) qui porte à bout de bras un projet gigantesque. De plus en plus, aujourd'hui, à côté des grands mouvements de capitaux et de l'éternel jeu du " qui bouffe qui ? " entre méga-corporations du jeu vidéo, ce sont de telles équipes qui créent la surprise. Hier, c'était Cavedog avec Total Annihilation ; aujourd'hui ce sont Vibes et Relic (voir nos interviews dans ce numéro) , demain, après-demain ou encore plus tard parce qu'on connaît le bonhomme, ce sera Peter Molyneux (qui a quitté Bullfrog après Dungeon Keeper pour fonder une plus petite structure nommée Lionhead). Je ne vais pas vous dire la messe sur la motivation et la débrouillardise des petits qui viennent à bout des grands, mais je vais quand même tirer un grand coup de chapeau aux deux programmeurs de Mankind (Eric Bécourt, 26 ans, qui a intégré Vibes dès le début, et Vedad Kajtaz, 20 ans, qui l'a rejoint par la suite). Avec des moyens réduits et en une dizaine de mois seulement, ils ont fait un boulot impressionnant, dans un domaine du jeu vidéo à peine défriché (ne me faites pas mentir, les gars : vous avez intérêt à ce qu'il marche, votre bordel !).

Avant de vous déconnecter, pensez à régler l'attitude de vos différentes unités en cas d'attaque : vont-elles faire immédiatement retraite vers la base la plus proche ? Préférez-vous qu'elles se défendent à mort, ou qu'elles se replient après avoir encaissé un certain niveau de dommage ? Songez que, pendant votre absence, vos amis seront avertis d'une attaque et pourront voler à votre secours. Ou inversement, si vous le leur permettez, ils emprunteront vos troupes pour se défendre eux-mêmes. Alliance, trahison, contre-alliance, ce système très souple promet des rebondissements intéressants. D'ailleurs, pour faciliter toutes les communications, Mankind intégrera un système de messagerie interne proche d'ICQ. On peut imaginer qu'outre les deux empires qui auront une tendance naturelle à défendre leurs ressortissants, existeront rapidement des confréries regroupant entre eux des joueurs désirant se prêter main-forte. Sur le modèle des Guildes d'Ultima Online, des Sociétés se sont créées sur le Net, avant même la sortie de Mankind. Si jamais l'une d'elles venait à regrouper au moins 100 adhérents dans le jeu, elle aurait la possibilité de faire sécession par rapport aux deux empires, pour en créer un troisième. Évidemment, il est peu probable que ce soit apprécié des empires en question...



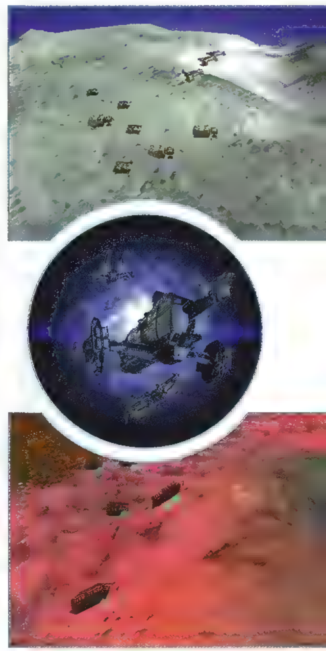
A jeu permanent, développement permanent

Imaginons que tout marche comme sur des roulettes... Putain, elle est stupide cette expression : c'est un coup à se casser la gueule, ça, marcher sur des roulettes. Bon, je reprends : imaginons que tout roule comme sur des roulettes. Mmmm... super casse-gueule aussi de rouler sur des roulettes, non ?... Bref, imaginons qu'il n'y ait pas de lag, pas de bugs majeurs, pas de déséquilibres, tout cool, quoi. Qu'est-ce qui fera le succès de Mankind sur le long terme ? Tout repose sur la capacité qu'aura Vibes de générer une évolution permanente du jeu. Non seulement, en intégrant (par le biais des patches) de nouvelles nouveautés neuves régulièrement (nouvelles technologies, nouvelles ressources, nouvelles possibilités de jeu), mais également en assurant une animation permanente et sans faille : innover en lançant de grands événements auxquels pourront se joindre ceux qui le désirent (grandes guerres entre empires, quêtes, défis, que sais-je encore, c'est pas mon job), mais surtout contrôler en permanence l'équilibre du jeu (éviter que des joueurs trop puissants rendent la vie des autres impossibles, encourager les propositions originales, etc.). Tout cela est prévu, mais il leur faudra y consacrer du temps. Or, comme chacun sait, le temps c'est des gens.

Et pourquoi je ne pourrais pas finir là-dessus ? Je vais me gêner, tiens. Hopla.

Ivan Le Fou





QUI A PEUR DU LAG ?

Depuis Ultima Online, le lag (le délai de réaction lorsque le serveur ou la ligne sont surchargés) est le cauchemar du joueur online. Cette obsession du lag a le don d'énerver les développeurs de Mankind qui assurent que ce ne sera pas un problème sur leur jeu. En effet, contrairement à UO, non seulement le volume des données échangées à travers le réseau a été réduit au minimum, mais en plus le fait que le jeu suit Direct3D (il gère les cartes accélératrices) soulage le processeur et lui évite de déplacer des dizaines de sprites, ce qui réduit les temps de latence dus aux calculs. En plus, les gars de Vibes ont deux avantages : d'une part, ils ont pu tirer les leçons d'Ultima Online qui a été un pionnier en la matière et, d'autre part, Mankind n'est pas une sorte d'adaptation online d'un jeu existant déjà. Il a été conçu pour cela, dès le départ. Ça, c'est la théorie. Moi, j'attendrai quand même de voir une partie avec quelques milliers de joueurs, juste pour être sûr.



Les CD-R Hi-SPACE™ ont été conçus pour un fonctionnement optimal sur graveurs 6x, 4X et 2X. Leur couche organique spéciale présente une excellente sensibilité thermique aux rayons laser, une condition impérative pour graver vite et bien en préservant pour toujours ses données.

LE FUTUR A DÉJÀ SA MÉMOIRE Hi SPACE™

Hi-SPACE™ est disponible chez:

ALIZÉ: 01 55 89 07 07 - ESPACE PC: 01 46 58 58 88 et aussi dans les FNAC.

Hi-SPACE™ est une marque déposée de MPO. Informations : Tél. : 01 41 10 51 51 - Fax : 01 41 10 51 44 - e-mail : info@hi-space.com - Distributeurs, vous intéressez Hi-SPACE™

Deux très jeunes équipes de développement (Vibes et Relic), deux jeux de stratégie spatiale (Mankind et Homeworld), hop, deux interviews. Priorité à ceux dont l'actualité est la plus chaude : Frank De Luca (23 ans), Alexandre Ledent (24 ans) et Yannis Mercier (28 ans), les trois fondateurs de Vibes et auteurs de Mankind, ont bien voulu nous ouvrir les portes de leur appartement de la Bastille transformé en studio de développement.



Vibes
Les français dans l'espace

Au complet, l'équipe de Vibes compte une dizaine de personnes, installées dans un appartement parisien près de la Bastille.



■ *Joystick : Quel est votre parcours avant Mankind ?*

■ Frank De Luca : En 1992, j'avais 17 ans et envie de faire des jeux. J'avais une idée, et je pensais que c'était réalisable grâce à l'arrivée du CD-Rom comme support : c'était le concept de Megarace 1. Je travaillais avec un autre graphiste, et nous avons fait une démo en images de synthèse, juste pour montrer que nous étions compétents. Nous l'avons montré à Philippe Ulrich, chez Cryo, qui nous a engagés tout de suite. Du coup, j'ai arrêté l'école. J'ai fait Megarace 1, j'ai participé à quelques autres jeux chez Cryo et puis je suis passé chef de projet pour Megarace 2.

■ Yannis Mercier : Moi, j'ai fait une école de cinéma (l'ESRA), puis j'ai réalisé des courts métrages. Après un passage au service militaire, je suis allé faire du clip vidéo. J'ai commencé comme assistant à tout faire, puis je me suis intéressé à la post production. Lorsqu'il y a beaucoup d'effets spéciaux - ce qui était le cas chez Midi Minuit - c'est la phase la plus intéressante. En fait, ce que je faisais se rapprochait pas mal du jeu vidéo. Il faut un scénario au départ, ça je savais faire ; après il y a des questions d'images, mais ce n'est pas un problème : que ce soit du film, du numérique, du graphisme 3D, c'est une technique à apprendre, mais de toute façon si tu n'as pas les idées à la base, tu ne peux rien faire de bon.

■ [Alexandre Ledent, le troisième larron absent lors de l'entretien est diplômé de l'école de dessin SORNAS. Il a auparavant travaillé comme graphiste chez Cryo, notamment sur Megarace 2, Atlantis et Le 2e Monde.]

■ *Vous vous connaissiez avant ?*

■ Yannis : Oui, on est tous les trois des amis d'enfance.

■ *Comment est venue l'idée de Mankind ?*

■ Yannis : De mon côté, en dehors du boulot, je me suis mis très tôt sur Internet. Au tout début de la "démocratisation", quand Worldnet sortait un tout premier abonnement à 90 balles. Ils avaient à l'époque... je sais pas... peut-être une centaine d'abonnés. En plus, on commençait à se faire des jeux via modem, en réseau. Déjà ça nous trottait dans la tête : on avait envie de jouer avec des Japonais, des Australiens...

■ Frank : Moi, j'avais débuté avec des courses de bagnoles et je voulais quelque chose qui m'intéresse plus, où le gameplay et la profondeur de jeu soient plus importants.

■ Yannis : Comme en plus on est des fans de S-F - on a tous vu les trois "Star Wars" vingt fois, lu les "Fondations" et les "Robots" d'Asimov - on a donc une culture S-F qui nous poussait dans cette direction. Du coup, la galaxie, les vaisseaux, ça coulait de source.

■ *Monter une société, le côté business, c était nouveau pour vous ?*
■ Frank : C'est un peu comme ça que s'est fait le rapprochement avec Yannis. Même si on se connaissait depuis l'enfance, il faisait son chemin de son côté. Mais entre nous, il y a une complémentarité des compétences : Alex est très graphiste, moi mon truc c'est la création de jeux et j'en faisais depuis un moment. Yannis c'est un peu le management, et il avait pris des cours de gestion. Donc même si tout ça n'est pas strict, on se complétait : il était facile de définir un boulot précis pour chacun, au sein de Vibes.
■ Yannis : Oui, je suivais les cours de gestion du CNAM le soir, parce que j'avais dans l'idée de faire de la production cinéma : monter ma boîte, être indépendant, c'est une chose à laquelle je me préparais. Contrairement à ce qu'on pourrait croire, il faut faire encore plus gaffe quand on monte une boîte entre trois vieux amis.
■ Frank : Surtout trois sales caractères…
■ Yannis : On s'était bien prévenu au départ : on s'était dit que de toute façon, on s'engueulerait !
■ *Aujourd'hui, presque à l'heure du lancement de Mankind, Vibes, c'est combien de personnes ?*
■ Frank : L'équipe de développement pure est de 6 personnes : nous trois, plus 2 programmeurs et un graphiste. Mais il y a deux autres programmeurs qui travaillent en free-lance et un designer en externe. En gros, on est presque 10 en fait : il y a aussi ma sœur qui nous aide pour la maintenance du site. Autant te dire qu'on est très loin des 35 h… Surtout en ce moment !
■ *Est ce Mankind a été difficile à programmer ?*
■ Frank : On est parti en ayant trouvé le moyen technique de faire ce qu'on voulait, donc ça allait. Ce n'est pas comme si on avait eu une idée de jeu et cherché ensuite le moyen de le réaliser (genre Ultima : "Maintenant qu'on a l'idée, comment on va le programmer ?"). Nous c était l'inverse. L'idée du jeu est venue après le concept technique.
■ *Pourtant aucun d'entre-vous n a une formation de programmeur ?*
■ Frank : Moi je programme. Pas suffisamment pour faire un jeu entier, mais suffisamment pour diriger les programmeurs. Pas à l'équation près parce que je ne suis pas assez bon, mais assez pour savoir comment ça va se passer : je l'explique au programmeur, il comprend et, lui, il sait comment le réaliser en détails.
■ Yannis : Le problème a plutôt été le recrutement. C'est hallucinant la pénurie de programmeurs compétents. Nous, on est une petite équipe : même si on est rémunéré normalement, si tu n'es pas passionné ça ne peut pas marcher. Or les mecs super compétents, ils sont exigeants au niveau du confort et de la sécurité de l'emploi, et ils se barrent genre "administrateur réseau" dans les grosses sociétés. Et du coup, ce sont les mecs un peu tout fous, pas forcément super compétents, qui viennent nous voir. Après y a des tout fous super compétents, mais ils sont pas faciles à trouver. En trouvant Vedad et Eric [NDLR : les deux programmeurs principaux de Mankind], nous avons eu beaucoup de chance.
■ *Vibes étant une toute jeune boîte de développement, comment vous avez été reçus par les éditeurs ?*
■ Yannis : On a toujours eu un très, très bon accueil. Ceux qui l'ont vu ont adoré notre projet, mais bon : ils trouvaient que c'était très risqué. Un jeu sur Internet uniquement, ils ne savent pas comment s'y prendre.
■ Frank : On a vu quasiment tous ceux qu'on voulait voir. En même temps, c'est difficile d'aller voir des éditeurs et de leur dire que de toute façon, tu veux vendre ton jeu online. Tu as beau leur expliquer que c'est complémentaire, que tu vas pas leur faire de concurrence, qu'il y aura une parité de prix, etc., ils sont très réticents, ça ne rentre pas dans leurs cases prédéfinies.
■ Yannis : C'est un nouveau type de jeu, avec forcément un nouveau type de distribution. Même si on considère que le CD-Rom doit être distribué de façon classique dans les magasins, Mankind étant un jeu online uniquement, il fallait qu'on joue la carte Internet. Ça nous paraissait indispensable que le jeu soit accessible en download, qu'on puisse payer sur Internet.
■ *Du coup, vous avez cherché des partenaires ailleurs.*
■ Yannis : Oui, comme les gens du métier bloquaient, on a cherché tout simplement des investisseurs, puisque les nouvelles technologies, c'est un domaine qu'ils connaissent. Même pour eux, c'était un peu trop tôt : la société était trop jeune, ils voulaient qu'il y ait des premiers revenus.
■ Frank : Il aurait fallu être aux États-Unis : quand tu lances une start-up sur un truc lié à Internet, tout le monde est intéressé. Mais en France, ils sont pas encore très, très chauds, ils attendent de voir le marché. Ou ils te disent " Dans deux ans, quand vous rentrerez en Bourse " ! Même les gens de Microsoft : les gens de la Gaming Zone, ils adorent Mankind, ils ont trouvé ça génial, mais ils ne voulaient pas prendre le risque. Pour reprendre les termes d'un de nos interlocuteurs, il voulait nous " regarder danser d'abord ".
■ *Finalement, vous avez signé avec Cryo.*
■ Frank : En fait, ils suivaient le projet depuis le début, mais c'était un peu la même chose qu'avec les autres : il y avait une espèce d'incompréhension. On s'est revu sérieusement au moment de l'E3, et on a de nouveau présenté Mankind, qui avait beaucoup évolué. Les 10 000 bêta-testeurs inscrits online nous ont pas mal aidés.
■ Yannis : Ils ont vu qu'on était sérieux, que le projet aboutissait et avait une bonne gueule. Et puis on a vraiment bien discuté sur la façon dont il allait être distribué : de leur côté l'édition, du nôtre l'édition online. Il y a un contrat de co-production dans lequel Cryo et Vibes sont impliqués à parts égales, et un contrat d'édition avec des exclusivités mutuelles : à Cryo, la distribution du CD-Rom en boîte dans le monde, et à Vibes la version online. Et chacun est intéressé aux ventes de l'autre. On tenait beaucoup à cette idée de co-production.
■ Frank : Et bien entendu, nous gardons la maîtrise totale du développement du jeu : Mankind nous appartient toujours. Nous sommes les seuls habilités à faire des modifications.
■ Yannis : Cryo est le seul éditeur à avoir accepté de plonger et c'est courageux de leur part, parce qu'ils savent que ça reste un projet assez risqué. En plus, ils ont mis l'argent nécessaire, ils se sont vraiment investis avec nous.
■ *Vibes, c'est la boîte d'un seul jeu ?*
■ Yannis : Pour l'instant, oui. On fera d'autres choses, c'est clair. On a d'autres projets, mais Mankind restera le produit phare de Vibes. De toute façon, nous avons encore du boulot de développement : il faudra suivre l'évolution des machines et des capacités de connection.
■ Frank : C'est dans cette optique qu'on travaille directement avec Intel : ils nous ont offert le premier serveur, Mankind était présenté sur leur stand à l'ECTS, ils nous font confiance et ils nous donnent les outils pour utiliser au mieux leur matos, voire leur prochain matos. On a même des programmeurs de chez eux qui vont venir nous aider pour le lancement, c'est dire si le jeu leur plaît. Apparemment, c'est important pour eux d'avoir de bons produits pour mettre en valeur leurs processeurs. Mais concernant Mankind, on a des projets de suites, de développements d'add-ons… Le jeu est programmé de telle façon qu'on peut intégrer d'autres jeux à l'intérieur, qui sont autant d'autres projets. Sans compter Mankind 2…
■ Yannis : Nous, c'est clair : si avec Mankind on en prend pour dix ans de boulot, on est heureux !

Propos recueillis par Ivan le Fou





Yannis Mercier, Alexandre Ledent et Frank De Luca, les trois fondateurs de Vibes

"Cryo est le seul éditeur à avoir accepté de plonger : ils se sont vraiment investis avec nous"

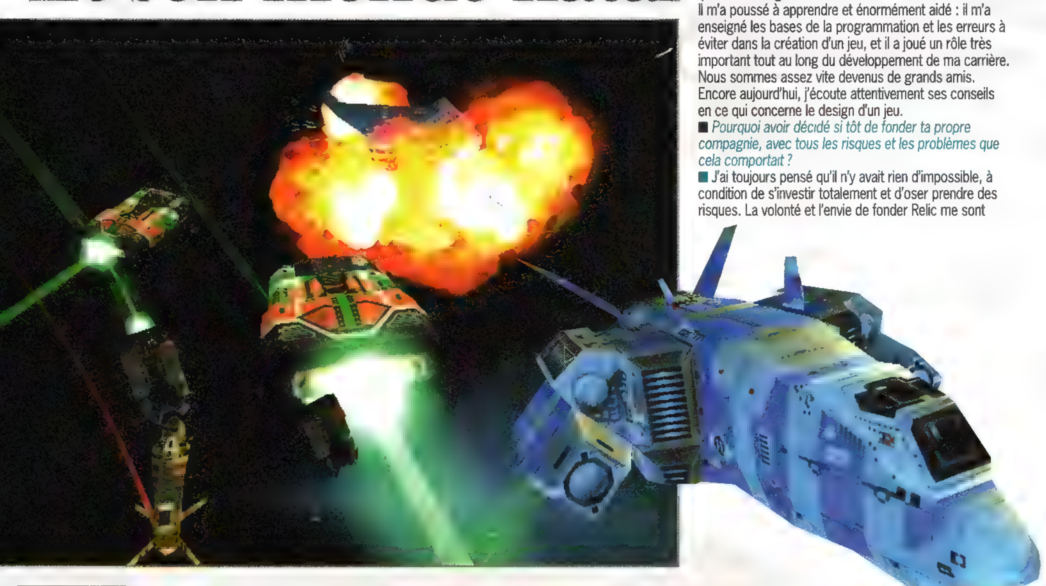


À 23 ans, il a le même âge que les coyotes de Vibes (voir l'interview des pages précédentes). Il vient également de fonder sa propre compagnie, et tout ça pour faire quoi ? Lui aussi un jeu de stratégie spatiale tout plein révolutionnaire. Alex Garden, fondateur de Relic Entertainment et responsable de Homeworld (à coup sûr un des événements de 1999), se croyait tranquille dans son Canada de pays, mais on n'échappe pas aussi facilement aux questions de Joystick.



Alex Garden

Et son monde natal



■ *Joystick : Tu as commencé, dès l'âge de 15 ans, à travailler dans les jeux vidéo. Comment cela s'est-il passé ?*

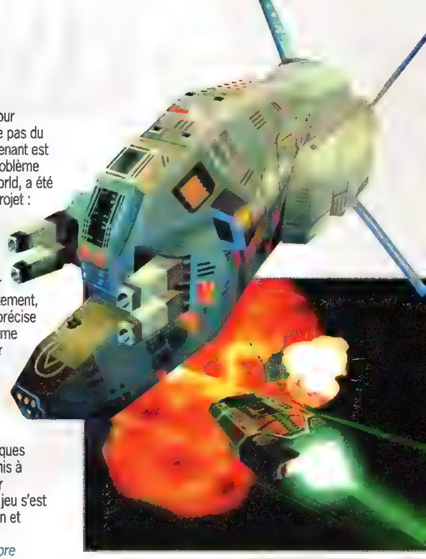
■ Alex Garden : J'ai rencontré totalement par hasard Don Mattrick : à Vancouver, il dirigeait à l'époque Distinctive Software, la société qui avait créé des titres comme Test Drive ou 4D Boxing. J'ai été pris pour un job d'été comme bêta-testeur et j'ai commencé par tester Madden Football '93. Par la suite, j'ai travaillé principalement dans trois compagnies. À Distinctive Software, j'ai été testeur sur Madden Football '93, puis, quand la société a été rachetée et renommée EA Canada, j'ai travaillé sur Triple Play Baseball '98. Par ailleurs, j'ai également participé, toujours à Vancouver, à The Divide : Ennemies Within (pour Radical Entertainment), et à Faceball 2000 (pour Xanth Software).

■ *Qu'est-ce que tu connaissais à la programmation à tes débuts ?*

■ Quand j'ai commencé, j'étais surtout un très gros joueur sur console, mais je me débrouillais un peu avec un PC. À Distinctive Software, j'ai rencontré Chris Taylor (plus tard designer de Total Annihilation). C'était en 1992. Il m'a poussé à apprendre et énormément aidé : il m'a enseigné les bases de la programmation et les erreurs à éviter dans la création d'un jeu, et il a joué un rôle très important tout au long du développement de ma carrière. Nous sommes assez vite devenus de grands amis. Encore aujourd'hui, j'écoute attentivement ses conseils en ce qui concerne le design d'un jeu.

■ *Pourquoi avoir décidé si tôt de fonder ta propre compagnie, avec tous les risques et les problèmes que cela comportait ?*

■ J'ai toujours pensé qu'il n'y avait rien d'impossible, à condition de s'investir totalement et d'oser prendre des risques. La volonté et l'envie de fonder Relic me sont



venues de l'exemple donné tant par Don Mattrick que par Chris Taylor, qui ont rencontré de gros succès comme créateurs d'entreprise. J'ai décidé de créer Relic le jour de mon anniversaire, en mars 1997 : je voulais donner un nouveau cours à ma vie, et Relic était le moyen d'y parvenir.

■ *Est-ce que ton âge n'a pas été un handicap ?*

■ Pour monter sa propre boîte, il faut s'investir totalement et être préparé à accepter tous les problèmes qui peuvent survenir. Heureusement, le milieu de l'informatique n'a pas de préjugés vis-à-vis des gens très jeunes : mes 21 ans ne m'ont donc posé que peu de problèmes dans cette industrie. Par contre, les gens qui relèvent des secteurs bancaires, administratifs ou financiers me regardent avec des préjugés naturels concernant mon âge. Cela a pu tourner à mon avantage à de nombreuses reprises : si cela m'arrange d'être sous-estimé par quelqu'un, il me suffit de me pointer au rendez-vous en pantalon de survêtement et en baskets. À l'inverse, si je veux être pris au sérieux, d'emblée je sors le costume Armani à 8 000 F !

■ *Que connaissais-tu à la création d'entreprise ?*

■ C'est de Don Mattrick que je tiens le meilleur conseil qu'on m'ait jamais donné en matière de management : « Détermine dans quoi tu es bon. Considère que tu es mauvais pour tout le reste, engage des gens pour le faire, et surtout fous-leur la paix ! » J'ai suivi ce conseil à la lettre, et à la création de Relic, j'ai engagé pour m'aider deux personnes extrêmement compétentes : Ron Moravek qui est notre directeur des opérations et Curtis Terry, notre responsable financier. Ils partagent une lourde responsabilité, celle de me conseiller pour tout ce qui concerne la direction de la compagnie.

■ *Même comme cela, le démarrage n'a pas dû être de tout repos ?*

■ Tout ce qui concerne la paperasse et les obligations légales a été en fait très facile : j'ai tout simplement embauché un bon juriste, un bon comptable et un bon responsable financier. Mais trouver de l'argent pour démarrer est un problème complexe. Ce n'est jamais très évident, et c'est différent pour chaque entreprise. J'ai lancé Relic grâce à mes propres deniers au début, puis nous avons grandi petit à petit, en investissant chaque billet disponible au fur et à mesure. Nous avons parcouru beaucoup de chemin en deux ans, mais nous aurions été plus vite si nous avions eu des investisseurs. Mais nous sommes là, et Relic est toujours détenu par ses employés. C'est là quelque chose dont je suis fier.

■ *As-tu rencontré des difficultés inattendues ?*

■ La réponse est OUI. En fait, je ne savais pas trop à quoi m'attendre quand j'ai lancé tout ça. Pratiquement, tout me prenait par surprise. Dans ce que je croyais connaître mais qui m'a quand même surpris, je mettrais au premier plan les problèmes de calendrier et de dimension. En particulier pour Homeworld, il y a des choses que j'avais pensé faire dans un ordre différent. Et surtout, je crois que je n'avais pas imaginer lui donner une telle dimension dès le départ.

■ *Avec qui as-tu commencé ?*

■ J'ai lancé Relic avec un partenaire de longue date, Luke Moloney, qui est un très bon ami et le programmeur principal de Homeworld. Nous avons été rapidement rejoints par Erin Daly (designer principal), Aaron Kambeitz (graphiste principal), Gary Shaw (programmeur de l'IA du jeu) et Rob Cunningham (directeur artistique).

■ *À l'origine, tu devais démarrer Relic avec des gens travaillant sur Total Annihilation ?*

■ Je prévoyais de lancer Relic avec Jonathan Mavor et Greg McMaster, de Cavedog. Ils étaient prêts à quitter leur job sur Total Annihilation pour venir avec moi. Mais quand ils ont voulu donner leur démission à Ron Gilbert, ce dernier n'avait pas du tout envie de les laisser partir, et il leur a fait une contre-proposition extraordinaire pour qu'ils restent avec lui. Ils ont tous les deux choisi de rester et j'ai dû trouver d'autres partenaires pour démarrer. Rétrospectivement, je ne le regrette pas du tout parce que l'équipe que nous avons maintenant est formidable. Mais il est vrai que le plus gros problème que nous ayons rencontré, en faisant Homeworld, a été de trouver les personnes adéquates pour le projet : nous essayions de monter une compagnie faite de gens recrutés parmi l'élite de ce milieu, mais c'est assez difficile quand on est un tout nouveau studio de développement. En fait, programmer, créer le jeu et l'équilibrer a été facile comparé aux problèmes de recrutement, parce que j'avais dès le départ une idée très précise de ce à quoi Homeworld devait ressembler. Il me fallait juste trouver les bonnes personnes pour que tout cela se réalise. C'est pourquoi nous avons fait très attention à qui nous engagions et à quelle vitesse nous grandissions.

■ *Comment est venue l'idée d'Homeworld, et d'où ?*

■ L'idée d'Homeworld m'est venue, il y a quelques années, au cours d'une conversation entre amis à propos d'X-Wing vs Tie Fighter et de Battlestar Galactica. Tout d'un coup, l'idée d'un nouveau jeu s'est formée dans mon esprit. Ça a été très soudain et assez surprenant.

■ *Est-ce que le jeu est entièrement de ta propre conception ?*

■ Le concept de base est une idée de moi, ainsi que le scénario et les mécanismes de bases du jeu. Ceci étant, la vraie force du jeu, les détails, viennent d'Erin Daly. C'est le chef de projet, et accessoirement un vrai génie. Sans son influence, Homeworld n'aurait jamais été aussi fun. Le secret de la réussite d'Homeworld réside dans l'attention que nous avons portée aux détails : d'ailleurs, tout le monde, à Relic, comprend ce que nous essayons de faire et à quel point les détails sont une partie vitale du jeu.



■ *Est-ce que trouver un éditeur a été difficile ?*

■ Pas du tout. En fait, nous avions signé un contrat d'édition avant même d'avoir commencé le jeu !

■ *Quelle a été la réaction des éditeurs à la vue du projet ?*

■ Nous avons commencé à travailler avec Sierra dès le début, donc aucun autre éditeur n'a réellement eu l'occasion de voir le jeu. Depuis quelques temps, nous sommes contactés par des éditeurs qui se montrent très intéressés par le jeu et la direction prise par Relic. Donc j'imagine qu'ils apprécient notre travail.

> « C'est Chris Taylor (Total A.) qui m'a prêté de quoi m'acheter mon premier PC, un 386 DX 33 ! »

■ *Tu as travaillé avec EA. Tu avais des contacts, là-bas ? Comment se fait-il que ce soit Sierra qui ait eu ta préférence ?*

■ C'est vrai qu'une bonne partie de mon expérience des jeux vidéo me vient du travail que j'ai fait chez EA. J'ai énormément de respect pour cette compagnie : c'est une grande maison de développement, un éditeur formidable et on y trouve des gens de grand talent. Cependant, par rapport aux innovations, Sierra a la réputation d'être un éditeur plus engagé qu'EA sur les titres nouveaux, uniques et créatifs. De plus, j'ai aimé les gens que j'ai rencontrés chez Sierra et j'ai apprécié leur véritable goût pour les jeux. J'ai eu le sentiment que nous arriverions à travailler comme une véritable équipe.



■ *Maintenant que Homeworld est dans les starting-blocks, sur quel genre de projet travaillez-vous ?*

■ Relic a actuellement un projet, appelé NSP (Next Secret Project, c'est-à-dire Projet Secret Suivant) et qui ne va réellement commencer qu'en décembre. Il y a actuellement 22 personnes travaillant sur Homeworld, mais 5 d'entre elles vont se consacrer au NSP dès le mois prochain. C'est quelque chose de totalement nouveau (encore !) et de très motivant. Désolé, mais nous allons (comme à chaque fois) le garder secret jusqu'au tout dernier moment !

Propos recueillis par Ivan le Fou

Loisirs

Pete Boule et Wanda

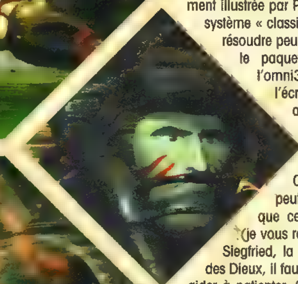


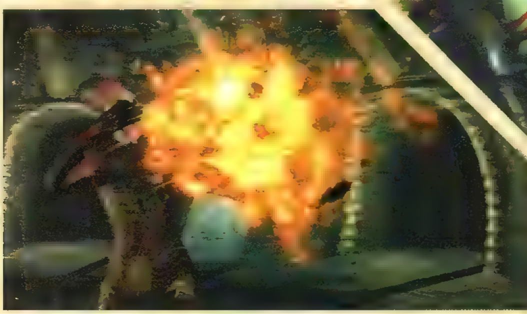
Ring

EDITEUR CRYO

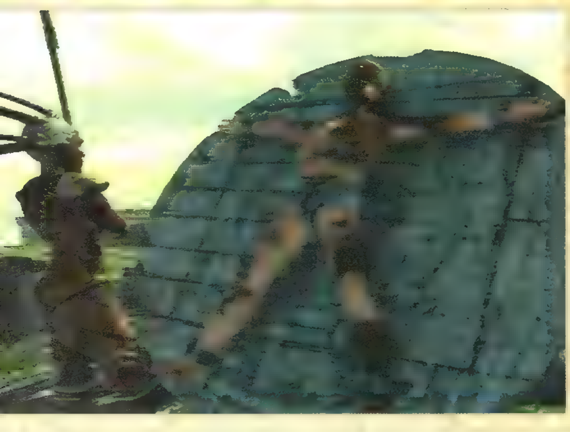
SUR PC CD-ROM

Mmm... C'est une fort jolie boîte. Voici une aventure grand public qui nous apprend la manière d'être un demi-dieu, voire un dieu, dans l'univers de la légende des Edda (d'Allemagne, quoi). En 6 CD, nous avons l'occasion de nous glisser dans la peau de 4 figures : Alberich, Loge, Siegmund et Brunnhilde, qui nous conteront la naissance de l'univers et des sentiments. Le sujet aurait pu être casse-gueule, mais le jeu en vaut la chandelle. Ainsi, là où Richard Wagner créa son opus de la Légende du Nibelungen, Cryo nous offre quatre « aventures » de science-fiction non-linéaire, avec une bande son signée Wagner et richement illustrée par Philippe Druillet. Même si Cryo s'est enfermé dans le système « classique » de jeux d'aventure du type « trouver peuzeul, résoudre peuzeul », force est de constater que l'éditeur a mis tout le paquet dans l'ambiance. Ainsi, le joueur exploitera l'omni3D, avec une main qui se balade au milieu de l'écran pour chopper les objets qui traînent. Côté ambiance, la symbiose images-musiques fonctionne si bien que l'on se sent pris par le jeu et, ainsi, la redoutable interface grand public des jeux d'aventure de Cryo passe relativement inaperçue. Comme quoi, le choix délibéré du jeu d'ambiance peut se révéler bénéfique. Sachez, pour les mélomanes, que ce soft retrace la première période de la tétralogie (je vous rappelle que tétra veut dire 4, en grec) : l'or du Rhin, Siegfried, la Walkirie. Pour la deuxième période, le Crépuscule des Dieux, il faudra attendre la suite prévue en juin 2000. Pour vous aider à patienter, Cryo a fait une compile des meilleurs moments du « Nibelungen » de Wagner sur un CD audio offert avec la (jolie) boîte de jeu.











Astronomie

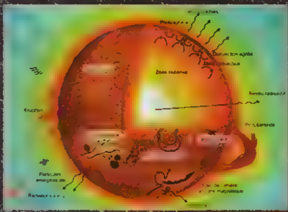
EDITEUR MICROFOLIE'S

SUR PC & MAC CD-ROM

Astronomie n'est rien de plus que ses petits frères et sœurs de la collection «Paroles d'images» : des images qui bougent (en l'occurrence 4 vidéos), des images fixes, appelées également photos, et des commentaires écrits et sonores. Pas de mise en scène à tomber par terre : l'interface - accessible dès le berceau - est étonnamment simple. D'aucuns pourraient même la qualifier de triviale.
Mais ceux qui s'en plaindraient seraient vraiment des grincheux : pour 79 F, Paroles d'images offre sur chacun des sujets qu'elle aborde (24 titres déjà disponibles) un aperçu complet et documenté de la question, sans fioritures mais très efficace. Chapeau !



A gauche, on accède aux quatre grands thèmes du CD. Pour chaque thème, on a droit à une petite vidéo (écran central) et on accède aux textes et aux photos commentées par les photos qui se trouvent en bas et à droite. Difficile de faire plus simple.



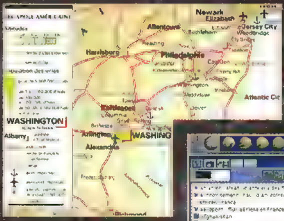
Quelques graphiques se glissent parmi les quelque 250 photos du CD.

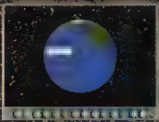
Atlas Mondial Hachette Multimédia 99

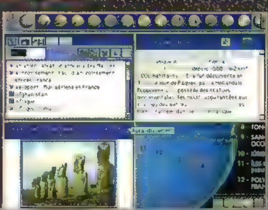
EDITEUR HACHETTE LIVRE

SUR PC & MAC CD-ROM

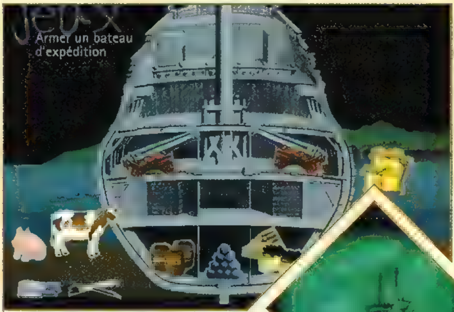
Un atlas, tout le monde sait à quoi ça ressemble. Mais sur CD, ça donne un truc complètement protéiforme, à mi-chemin entre encyclopédie et recueil de cartes de tous types (en relief, géopolitiques, et compagnie). Du coup, on a tendance à se sentir un peu frustré, vu qu'on aimerait pouvoir zoomer à l'infini dans toutes les cartes, tout en ayant les infos sur le petit bled où est née notre mémé. Vivement l'édition DVD-Rom ! En attendant, voici un excellent produit, qui surclasse très largement toutes les éditions papier du monde. Tiens, j'en profite pour vous signaler que l'édition 99 de l'Encyclopédie Hachette Multimédia est sortie, et qu'elle est top moumoute.







La navigation est un peu lourde, avec ses trois tonnes d'icônes dans tous les coins, mais au bout de trois heures d'apprentissage, elle se révèle très efficace.





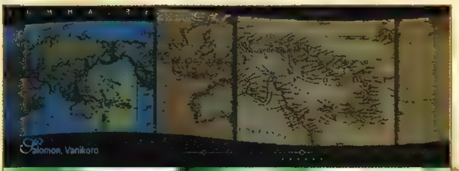
Les différents modes d'entrée sont trop nombreux pour que je vous les énumère tous. Un exemple : ce tableau (un dessin en boucle qui se fait défiler à la souris) en contient une bonne douzaine.

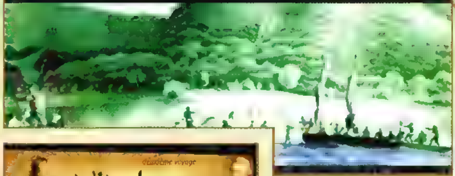
Océanie

EDITEUR INDEX +

SUR PC & MAC CD-ROM

Océanie vous fait parcourir les mers du Pacifique Sud, aux côtés des grands explorateurs européens des XVIIIe et XIXe siècles. Mais comme pour Astronomie et Paroles d'Images, je vais profiter de la sortie d'Océanie - l'occasion fait le larron - pour vous dire tout le bien que je pense des titres Index +. C'est un peu dangereux, cette idée, car rien ne dit que tous leurs produits seront de la même trempe. Mais il faut reconnaître que jusqu'à présent, tous ceux que j'ai vus présentent une qualité sans faille : chaque sujet est travaillé en profondeur, et s'appuie sur des tas de documents d'archives, une vraie banque de données, ainsi qu'une mise en scène «multimédia» (son + images) super bien réalisée et bourrée d'idées sympa. Leur système de navigation (le même pour tous leurs titres) a le mérite de faire coexister très intelligemment envies de vagabondage sans fin et recherche d'une info précise. Cerise sur le gâteau : une précieuse touche «retour» permet de remonter sans limite le cours de nos pérégrinations.







La partie «jeux» est le seul point faible de ce CD : ils sont lourds, répétitifs et simplets au possible. Mais bon, si vous cherchez des jeux, vous avez tout le reste du magazine.

petites annonces

VENTES PC

Dép. 06. Modem Novafax 28800 200F. Carte graphique ATI Rage Pro 4Mo 450F. Imprimante Canon BJC600 350F. Tél. : 04 93 33 91 48 ou e-mail crubio@hol.fr

Dép. 08. Vds mémoire EDO 4x8Mo 300F. Vds joypad Saitek 6x-32Mo 130F. Vds carte graphique Trident 4Mo 250F. Le tout sous garantie + drivers. Tél. : 03 24 54 00 28. Etat parfait.

Dép. 13. Vds Millennium + carte d'acquisition MPEG2 Media XL (valeur 2000F) : 1500F. Pro Audio Spectrum 16 +SCSI : 150F. Achète imprimante laser et carte mémoire HP48. Tél. : 04 42 54 10 33.

Dép. 13. Vds graveur Pinnacle RCD1000 2x à cady int1300 ext 1900 SCSI. HD 340Mo SCSI 150F HD 1,6Go 500F 5"1/2. Lecteur CD 8x 250F. Mr Campagna Fabrice, rue de l'Orme, 13520 Les Baux-de-Provence. Tél. : 06 13 22 26 66.

Dép. 17. Vds P225MMX, 32Mo RAM, DD 2Go, carte vidéo Mystique 4Mo, carte M3D, CD-ROM 16X, très performant pour les jeux. Le tout 5000F. Tél. après 18h au 05 46 99 50 52 (demander Fabien).

Dép. 33. Vds PC 486 sx 33MHz IBM (Aptiva 755) 4Mo de RAM disque dur 270Mo CD-ROM 8X écran S-VGA + 14". Win 3.1 DOS 6.3 Works et nbx jeux. Prix à débattre. Mr Jonathan Matilla, 89 av Aristide Briand, 33110 Le Bouscat. Tél. : 05 56 39 53 86.

Dép. 34. Vds K6 200 64Mo SDRAM cm TX-Pro carte vidéo Matrox Mystique 220 4Mo DD 3,2Go + DD 1,6Go CD-ROM 12x Pioneer carte son 16 bits PnP gde tour AT Win95 + jeux 6000F. Tél. : 06 61 77 48 03.

Dép. 38. Vds carte 3Dfx2 neuve avec 4 jeux version 8Mo 900F. Version 12Mo 1300F. Tél. après 19h au 04 74 54 47 69.

Dép. 42. Vds Pentium 233MMX, 64Mo RAM, carte 3Dfx, disque dur 2Go CD 24X Modem US Robotic 56 000, joypad Microsoft souris enceintes clavier, nombreux logiciels et jeux, écran 15 pouces offert, 1 Amiga 500+ 7500F au 04 77 81 32 99.

Dép. 44. Vds ordinateur multimedia Escom P133 Intel écran 15" Win/office 95 3500F carte 3Dfx + Pad 500F. Modem Olitec 33 600 400F. Tél. : 02 40 27 15 56.

Dép. 47. Vds 2x16Mo EDO : 200F. La bible Corel Draw 6/7 : 250F. Tél. : 05 53 68 58 19.

Dép. 47. Vds P200 MMX AT-ATX (cm évol K6 266) 64Mo RAM ATI Xpert Work 4Mo PCI (ss gar) DD 3,1Go (gar 2 ans) CD 12X Pioneer SB 64 AWE moni. 15" (neuf gar 3 ans) 3Dfx 4Mo (neuve) Win98 6500F. Tél. : 05 53 96 64 99 pour J.-François.

Dép. 54. Vends lecteur CD-ROM quadruple vitesse avec disquette d'installation : 150F. Tél. : 03 83 26 34 91 après 19h30 ou 06 06 59 09 71.

Dép. 54. Vds carte son Sound Blaster AWE 64 édition spéciale 250F. Demander Bruno. Tél. : 03 83 47 45 27 après 18h (si absent laisser un message sur rép.).

Dép. 57. Vends modem ext US-Robotics Sporter Flash 56 000 possédant toutes les fonctions d'un modem voca : 600F. Tél. : 03 82 85 45 72 ap 18h. Demander Christophe.

Dép. 59. Vends P120 24Mo RAM EDO DD 1,2Go CD 12x écran 15" modem 28 800 Lotus 1,2,3 Wordpro Organizer Approach prix : 4500F à débattre. Tél. : 03 20 41 95 46 ou pcrevits@nordnet.fr

Dép. 59. Vds carte son Sound Blaster AWE 64 SE + logiciel Music Maker V2.0. Prix : 620F. Tél. : 03 20 32 93 22, demander France.

Dép. 60. Vds carte mère Fic pa-2012 cache 1Mo + K6 200MMX TBE, prix 1100F (port inclus). Contacter Jonathan au 03 44 53 13 53 après 19h. E-mail : john-son@club-internet.fr

Dép. 62. Vds K6 233, carte mère avec 1Mo cash et bus AGP, 96Mo SDRAM, Adaptec 2940, DD 1Go SCSI, SB 16, 3Dfx, Millenium, CD 8X, HP 80W, moyenne tour ATX, clavier, souris, carte réseau, nbx logiciels, écran 14" : 6500F. Tél. : 03 21 39 22 55.

Dép. 64. Vds Compaq Presario P166 DD 2,1Go écran 15 pouces multimédia modem CD-ROM carte son ESS 1888 cptible SB nombreux logiciels PC extensible. Prix 5000F à débattre. Tél. : 05 59 58 21 29.

Dép. 69. Vds P133 HD 1,2 + 3,5Go ; CD-ROM 4x carte SB Pro 32Mo RAM écran HP 15". Prix : 4500F imprimante HP : 1000F magnétoscope Samsung double vitesse, 4 têtes de lecture valeur réelle 3000F, prix : 1500F. Tél. : 04 72 39 35 26.

Dép. 69. Vds carte mère QDI Legend V Chip 440LX Intel. Prix : 400F à déb. Tél. : 04 78 28 07 73.

Dép. 70. Vds AMD K6 300 DD 3,2Go 32 SDRAM CD-ROM 24x carte vidéo 2Mo comp SB16 HP 100w 3Dfx modem 56K écran 14" : 6500F. Tél. : 03 84 67 02 94.

Dép. 70. Vds carte mère Asus + P200 MMX + ventilateur + 16Mo EDO 1100F. Vds carte vidéo ATI Mach64 2Mo 120F, carte son Opti compatible SB Pro 100F, lecteur CD 16x 300F, CD 24x 450F. Contacter Daniel Deshranches au 03 84 91 60 48.

Dép. 71. Vds PC complet P166 + 32Mo EDO + 3,2Go DD + carte 3Dfx + HP + SB16 + écran 14" + clavier + souris + jeux et utilitaires. Le tout pour 5000F. Tél. : 03 85 38 68 74 ou kelfathi@aol.com

Dép. 72. Vds moniteur 14" Philips brilliance 1409 prix : 450F. Tél. : 02 43 94 26 85, demander Frédéric. E-mail : fredfleche05@infonie.fr

Dép. 75. Vds K6 233 + 32Mo + carte vidéo 4Mo + carte son + HD 2,1Go UDMA + jeux et utils. Tél. : 06 60 96 03 66 prix : 5000F.

Dép. 75. Vds Diamond Monster 3D 2 8Mo : 1000F. Tél. : 01 42 93 07 87 après 16h (demandez Marc).

Dép. 75. Vds cm 256Ko cache + 486 dx 2 66 + 8Mo RAM 150F. Faire demande à Edouard au 01 45 03 02 88 après 18h00 ou laisser message.

Dép. 75. Vds config Cyrix 166, 48Mo, 4Go de DD UDMA, carte Mystique 4Mo, carte 3dfx, SB 16, CD-ROM 24x, écran 14", clavier, souris, boîtier mini tour très bon état général. Le tout pour 4500F. Contacter Dylan au 01 45 25 85 74.

Dép. 75. Pentium2 266, cm Lx6, 64Mo SDRAM, ATI 8Mo Xpert 3D, DD 6,4Go, CD 24x, SB AWE 64, Win95, logiciels et jeux : 6900F, Monster2 12Mo opt, Hervé 01 69 31 06 18.

Dép. 75. Vends cm 512Ko + P133 + 16Mo + S3 Trio 64 + boîtier moyen tour + CD-ROM Panasonic 4X 1000F. Carte son 16 bits en cadeau. Tél. : Nicolas au 01 43 07 75 10 après 20h.

Dép. 76. Vds Packard Bell : Pentium 133MHz 16Mo RAM DD 1,5Go carte vidéo 1Mo carte son comp. Sound Blaster écran 14" VGA CD-ROM 8x kit logiciels Packard Bell Win95 + licence. Prix : 3500F à débattre. Tél. : 02 35 66 15 89.

Dép. 76. Vds Pentium 200 + cm Asus Tx97e +64Mo SDRAM + lecteur 16x + boîtier moyen tour 250W Macase pour 1500F et cm Gigabyte 8x pour 700F. Tél. : 02 35 37 66 02 après 18h.

Dép. 77. Vds P200+ Cyrix, écran 14", 24Mo RAM, carte mère 516Ko, CD-ROM 16x, vidéo TIio64 2Mo, DD 1,2Go, l. disquettes 1,44, toue moyenne, souris, tapis, clavier, son Essdrive, câble liaison Hi-Fi PC offert : 5 990F. Appeler 01 64 01 75 55 vite ! !

Dép. 77. Vds modem Olitec 33 600 tout neuf (1 mois) acheté 690F vendu 500F. Tél. : 01 64 38 97 85 demander Pierre ou laisser message sur répondeur à partir de 18h00.

Dép. 77. Vds cm + Ppro 233 + 2940 UW SCSI + 96 EDO + DD Quantum Fir 32Go SCSI + boîtier moy tour prix : 2700F. Tél. : Philippe au 01 64 41 07 59.

Dép. 77. Vds P200 MMX ATX, 32Mo SDRAM, 1Mo cache, CD 24x, Maxi 64 Dynamic 3D 2Mo, 3,2Go, ATI Xpert Play 4Mo AGP, écran 15" : 5990F. Vds Pr200 MX, 16Mo, cp SB, 250Mo, S3 Virge 4Mo, écran 14" : 3500F. Tél. : 01 64 05 21 55.

Dép. 77. Vds lecteur Mitsumi 6x : 100F. Tél. Guillaume au 01 64 41 90 38.

Dép. 78. Diamond 3D 3Dfx boîte + 6 jeux : 400F. Matrox Mystique 4Mo boîte + 3 jeux : 300F. Tél. travail au 01 41 04 86 25.

Dép. 78. Vds P166+ 32Mo SDRAM + Maxi Gamer 3Dfx, Asus Tx97 évolut 333MHz + carte graphique Matrox Mystique 4Mo + CD-ROM 12x Pioneer, boîtier moyen tour 250W + souris et jeux : Prix 2500F à débattre. Tél. : 01 30 44 37 67.

Dép. 84. Vends entier ou éléments séparés IPC GD tour K6 200 Millenium 4Mo 3Dfx 72Mo DD 2Go écran 14' carte SCSI SB 16 CD-ROM et nbx logiciels + Guillemot PC Gun + jeux : Prix à débattre. Tél. : 04 90 65 53 87.

Dép. 85. K6 233MMX + 64Mo SDRAM + DD 1,2Go + 3Dfx 6Mo écran 14" + S16 +cm TX512 + CD-ROM 24x + enceintes 240watts + 95 + jeux. 6990F. Demander Damien au 02 51 51 84 41 18h.

Dép. 86. Pentium 233MMX, 64Mo SDRAM, DD 4,3Go (norme DMA 133) + CD 16x + ATI 3D charger 4Mo + chipset son Yamaha OPL 3D + lecteur zip internet + moniteur Sony multiscan 15SX : 5500F. Contacter Mathieu au 05 49 60 21 10.

Dép. 88. Vds carte son comp. SB 100F, enceintes 60W 60F, modem Olitec 14 400 Bds 100F. Demander Richardot Pierre, 30 Rte Gre Côte, 88340 Val d'Ajol. Tél. : 06 11 66 28 60.

Dép. 91. Vds Intel Pentium 200 + 48Mo EDO + DD IDE 1,2Go + DD 3,5Go + CD 24x Pioneer slot in + carte mère Asus/t-p55T2P4 + écran 15" + carte graphique 1Mo + 3Dfx + carte son 16 Sound Blaster + enceintes + Win95 et autres. Prix : 5000F. Tél. à Gaël 01 60 11 19 97.

Dép. 92. Vds P2 333 64Mo SDRAM, DD 6,4Go, DVD, ATI Xpert 8Mo AGP, carte mère Abit 100MHz, Sound Blaster AWE 64 : 8000F. Tél. : 06 12 36 43 57.

Dép. 92. Vds Cyrix 166+ 32Mo RAM, DD 2,1Go, ATI Xpert@work, SB 16, CD 8x, écran 14", le tout pour 3000F. Tél. : 01 46 60 13 79 (Vincent), zgw@altavista.net, ICQ 90 20 717.

Dép. 93. PC Multimédia Pentium 75 avec 16Mo RAM, disques durs 2x540Mo SCSI, écran 14" SVGA, carte vidéo S3 PCI 1Mo, CD-ROM 4x SCSI, carte son 16 bits, enceintes/souris/clavier, boîtier tour. Contacter Christophe au 01 48 47 59 08. 2800F.

Dép. 93. Vds carte 3Dfx2- 12Mo : 1100F. Demander Jimmy au 01 43 53 03 43.

Dép. 94. Vends écran S-VGA 14 pouces non entrelacé 600F. Philippe au 01 45 60 94 27 ou 01 45 59 32 66 avant 18 heures.

Dép. 94. Vds Iomega zip SCSI interne livre avec un contrôleur Adaptec + 11 cartouches zip + un adaptateur 5 pouces 1/2 : 1400F. Vds Matrox M3D : 300F. E-mail : x-men@caramail.com. Tél. : 06 12 12 13 59.

Dép. 94. Attention ! ! Affaires. Je vds un processeur Intel PII 300MHz Celeron, garantie 1 an : 1200F, cv ATI Xpert@work AGP 8Mo : 700F, Gamepad Gravis 4bout : 50F. Tel à Gilles au 01 46 77 85 77 Salut !

Dép. 94. Vends Cyrix 166+ c. mère HX : 700F. DD 428Mo Seagate : 300F. Amiga 500 1Mo + écran couleur + manettes + souris + jeux : 500F. Ecran 14" : 500F. carte contrôleur UDMA : 200F. Tel à Julien au 01 48 77 02 14 de 19h à 21h.

Dép. 95. Vds 4x4Mo RAM 32bits FPM 60F pièce. Tél. : 01 39 89 79 75. Demander Emeric.

Dép. 95. Vds Pentium 200MMX cm Uxpro 512Ko 32Mo EDO DD 2,1Go écran 14" SB 16 CD 12x S3 Virge 2Mo 3 1/2 mini tour clavier souris logiciels 3500F. Tél. : 01 34 10 41 18 le soir.

Dép. 95. Vends P150+ 32Mo EDO DD Seagate 1,2Go neuf medialist /gar. Cm Triton 256Ko pb. Video S3 Trio 64 PCI 1Mo CD Pioneer 32x écran 14" SB AWE 32 + enceintes + win95 OSR2 + office Pro 97, clavier/ souris. Prix : 3000F. Tél. au 01 39 64 58 06.

Dép. 99. Vds Pentium 2 233 DD 3,2Go + 64Mo + DD 3,2Go SCSI + lecteur 10x SCSI + 3Dfx Diamond + carte vidéo 4Mo Diamond AGP + carte son 3D + joystick + clavier + souris le tout 7000F. Tél. : 03 89 47 05 54 après 18h30.

Dép. 99. Vds carte mère chipset 430HX PT2200 512 ko cache : 250F + CPU Intel P166 : 300F + carte graph Matrox Mystique 2Mo : 150F + carte son comp SB : 50F + 2 barrettes 16Mo 60nano : 250F ou 900F le tout. Tél. Lionel au 01 64 02 39 75.

ACHATS PC

Dép. 27. Recherche CPU 200 non MMX. Contacter William au 02 32 34 52 52.

Dép. 69. Recherche processeur Intel Pentium 200MHz (non MMX). Appeler au 04 72 57 66 05. PS : achète aussi un CPU 166MHz et 180.

Dép. 72. Recherche carte 3Dfx1 (toutes marques) et thème de bureaux Star Wars. Contacter Mr Jean-Charles au 02 43 81 09 83, ou laisser un n° sur Tatoo au 06 57 33 05 26.

Dép. 77. Cherche DD IDE 1Go mini entre 300 et 400F. Tél. : 01 64 62 06 62.

Dép. 93. Recherche modem 56 et écran 17". Achète modem Olitec Self Memory 56 000 avec ou ss télécommande. Achète écran 17" Sony Philips etc. Etudie toutes propositions au 06 14 97 02 33.

Dép. 91. Urgent ! Cherche 16Mo de RAM EDO. 1 barrette de 16 et prix inférieur à 100F. Si possible. Tél. : 01 64 59 37 81.

CONTACTS

Dép. 84. Cherche adversaires fanas de stratégie pour parties endiablées à Orange (20 km d'Avignon). Je possède déjà 2 PC à 266MHz en réseau. Daniel au 04 90 51 79 25.

Dép. 99. Recherche programmeur débutant pour créer petit freware en visual basic 5. Lecomte Benoît, rue Colnet, 29604 Jumet ou Lecomte2@caramail.com

AUTRES

Dép. 02. Recherche livre «Créez vos niveaux dans Duke 3D» chez Sybex. Tél. : 03 23 53 70 65. Demander Mathieu.

Dép. 29. Vds programmes Maths collège/lycée sur casio FX. Prix : 50F l'unité. Tél. : 02 98 56 44 02 (après 18h).

Dép. 67. Vds volant + pédalier Madcatz 300F + port 50F. Vds livres «Win95, entretenir et améliorer son PC», «PC interdit», Borland Pascal. Demander Mathieu. Tél. : 03 88 00 41 30.

Dép. 69. Vds CPC 464 + jeux + manette prix : 450F à débattre. Tél. : 04 74 26 58 06 après 19h. Demander Alexandre ou Philippe.

Dép. 75. Vends Golf Cabriolet 1986, 90 000 km, boîte auto série Quartet (jantes alu), sièges baquet, vitres teintées, moteur 90 CV TBE. Prix : 30000F. Nicolas : 06 13 24 18 13.

Dép. 77. Vds basse + ampli Sow Vantage + accessoires 2000F à débattre. Parfait pour débutants. Tél. : Nicolas au 01 64 08 25 65 ou 01 42 30 94 08.

Dép. 78. Vds Amiga 500 RAM 1Mo + moniteur + joysticks 500F, Philippe, Tél. : 01 34 83 31 95 ou : pfabien@isep.fr

Dép. 87. Vds calculatrice graphique Casio Fx 8930 GT mémoire 32Ko partage d'écran, solveur connectable PC. Idéal pour le lycée et après. Livrée état neuf avec manuel et boîte sous garantie 1 an : 300F. Tél. : 05 55 79 06 02.

JOBS

Dép. 57. Aidez-nous à créer les jeux de demain. Vous êtes graphiste ou programmeur (Windows), vous êtes passionné et avez du temps. Alors rejoignez-nous. Contactez Bishop au 03 07 37 49 15 ou bishop@bplorraine.fr

Dép. 77. Jeune homme recherche société informatique pour apprendre les logiciels 2D et 3D temps réel. Voudrait en faire son métier, très motivé. Merci. Demander Gaston au 01 64 25 21 65.

Dép. 78. Scénariste recherche programmeurs et graphistes pour créer wargame en 3D ISO SUR la Deuxième Guerre mondiale. Ecrivez-moi. Mr Dida Djellel, 5 Square des Cigognes, 78260 Achères.

Dép. 75. Salle de jeux réseau cherche personne pour travail à plein temps. Contacter David chez TETRANET. Tél. : 01 46 22 19 00 ou 01 46 51 10 00.

Dép. 75. SYSINTER recherche des Passionnés d'Informatique Contacter Oriane Costa au 01 44 63 19 09 - Fax : 01 44 63 19 10.

YEP ! BON POUR UNE PA GRATOS, MERCI JOYSTICK !

Seules les annonces rédigées sur le bon de commande original de ce numéro seront publiées. Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés seront prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition). **N'envoyez plus d'annonces concernant les logiciels.**
Faites-nous parvenir vos P.A. à : **Joystick, Petites Annonces, 6 bis rue Fournier, 92110 Clichy.**

Votre département (à remplir obligatoirement) ☐☐ RUBRIQUE : ☐ ACHATS ☐ VENTES ☐ CONTACTS ☐ JOBS

JOYSTICK 98 STANDARD : ☐ PC ☐ AUTRES


QUAND ELLE NE FAIT PAS DE MORTS,
LA GUERRE NE FAIT PAS DE MAL.
Par les développeurs de EuroFighter 2000 et F22 ADF
WARGASM:
LA GUERRE TOTALE SUR PC
WARGASM
PC CD
DID GAMES
www.did.com
INFOGRAMES
Photo : George Kavanagh Fotogram Stone Image
© 1998 Infogrames United Kingdom Limited. © 1998 Digital Image Design Limited. All rights reserved.